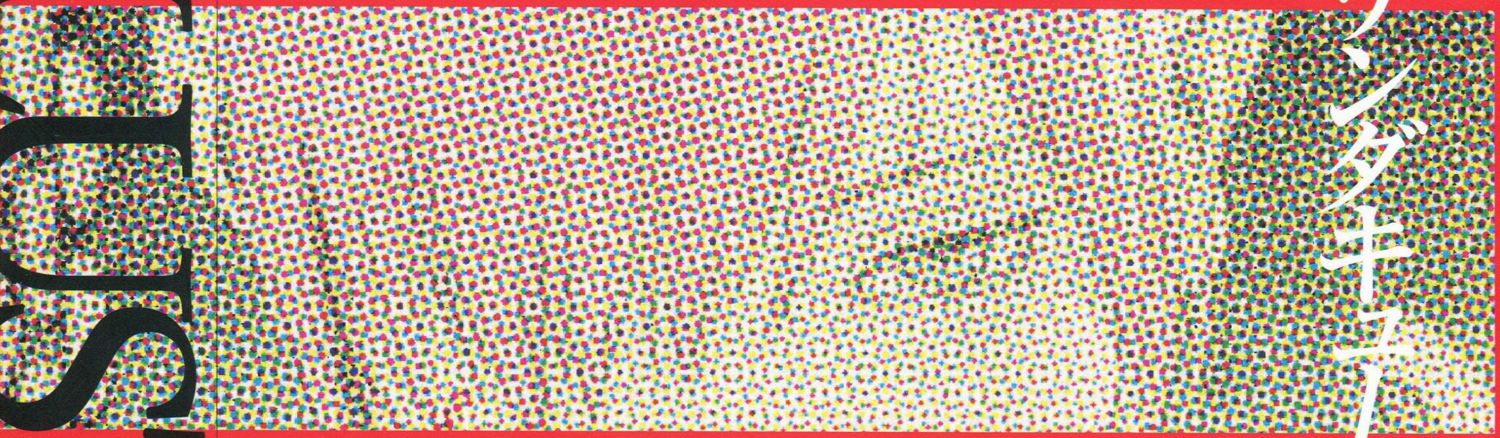
平成9年11月8日発行　第4巻第42号通巻100号

ゲーメストムック／EXシリーズVol.30

リンダキューブ　イラストレーションズ

iLLUSTRATiONS



カナビスが描き出す『リンダキューブ』の世界。
PCエンジン版、最新作の
プレイステーション版
の作品を完全網羅。



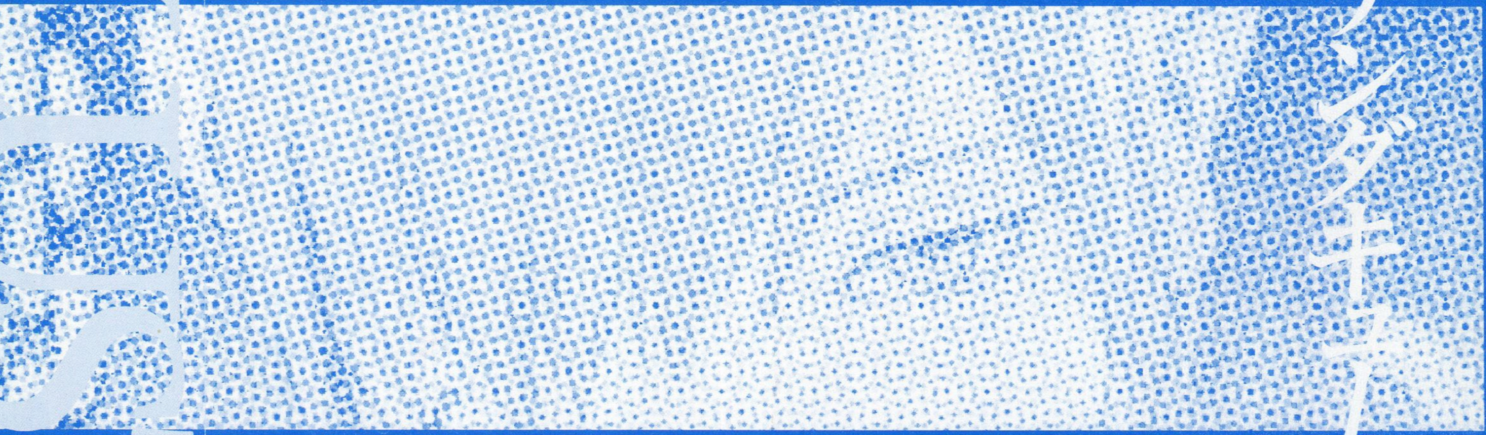
PlayStation

新声社

ILLUSTRATION / CANNABIS

ゲーメストムック／EXシリーズ Vol.30
平成9年11月8日発行 第4巻第42号通巻100号

ILLUSTRATIONS



『リンダキューブ』

カナビスが描き出す『リンダキューブ』の世界。
PCエンジン版、最新作の
プレイステーション版
の作品を完全網羅。



PlayStation

ゲーメストムック／EXシリーズVol.30
リンダキューブ イラストレーションズ
新声社



ILLUSTRATIONS

イラストレーションズ

from PlayStation

contents

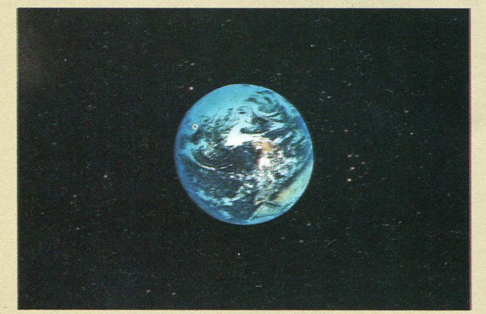
※この『リンダキューブ　イラストレーションズ』は、PCエンジン版、プレイステーション版からのイラストを元に、いつでも思い出のシーンを振り返れるよう、ビジュアルシーンをメインに構成しています。

ARTIST Cannabis

本名・田中達之。フリーアニメーター。『リンダキューブ』ではイラスト、キャラデザイン、絵コンテを担当。代表作に『AKIRA』(原画)、『老人Z』(絵コンテ)などがある。



AMD1991年。
惑星ネオケニアに巨大隕石が迫っていた。
衝突までわずか8年。
必死の移住計画が進む中、
神と名乗る者からメッセージが届く。



「この惑星の動物ひとつがいずつを集め、
他の惑星へ逃して欲しい」と。
そして、脱出用宇宙船「箱船」が
人類へ贈られる。
やがて、箱船の乗務員として、
この困難な指名に挑む
若き男女１名ずつが選ばれた……。




心



KEN

ケン

ケン・チャレンジャー。惑星ネオケニアの自然を守る「レンジャー隊」の遅刻王。すべてのシナリオを通しての主人公。箱船の乗組員として志願したため、野生動物の捕獲に励む毎日を送ることになる。　【CV：矢尾一樹】


ORA
ORA



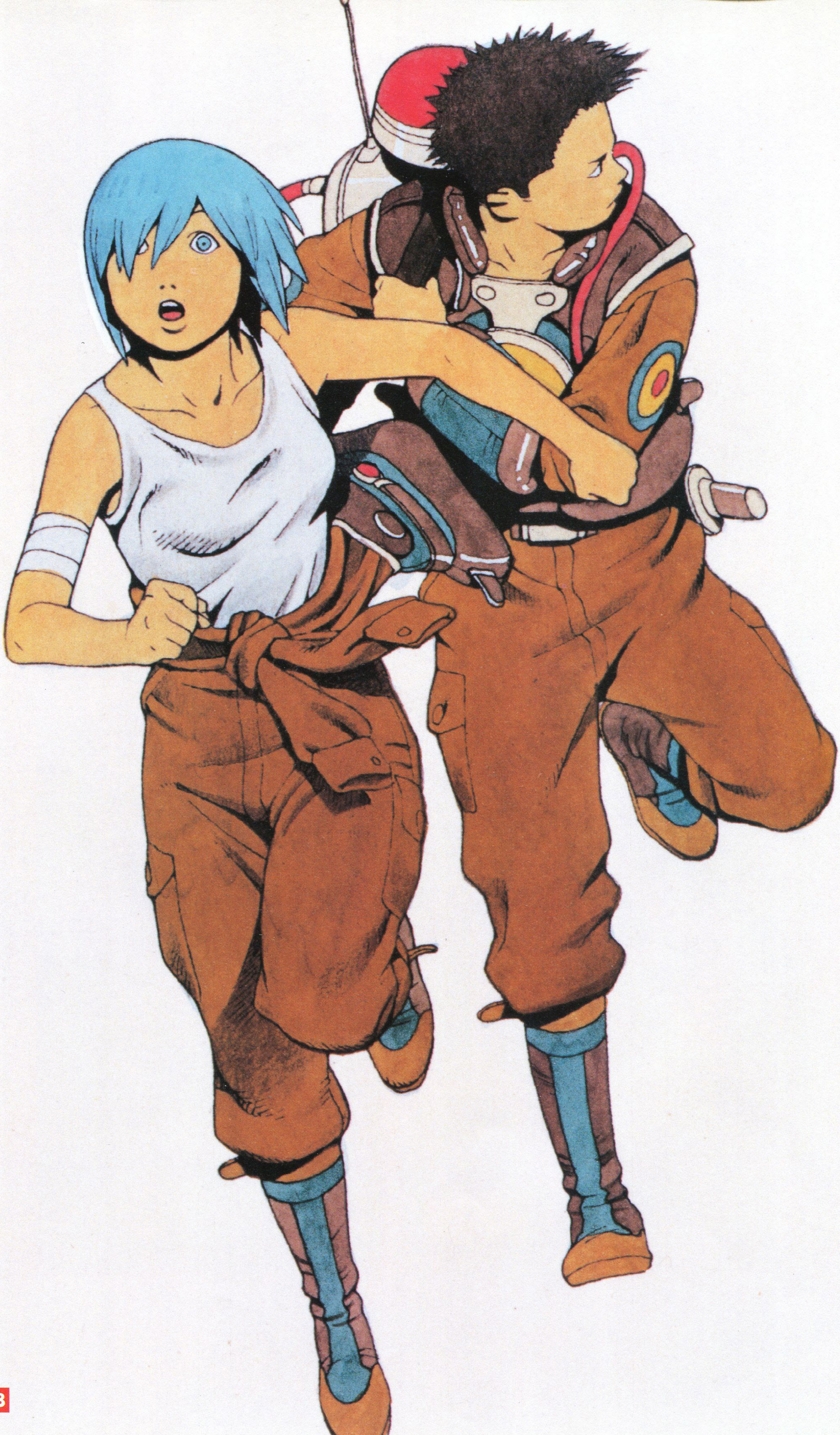
LINDA

リンダ

箱船の女性乗組員。ケンとは幼なじみで、5歳の時にケンにプロポーズしている。口は悪いがスタイルは抜群、今時メシをうまそうに食う活発な女の子。得意技はコブラツイスト。

【CV：高山みなみ】



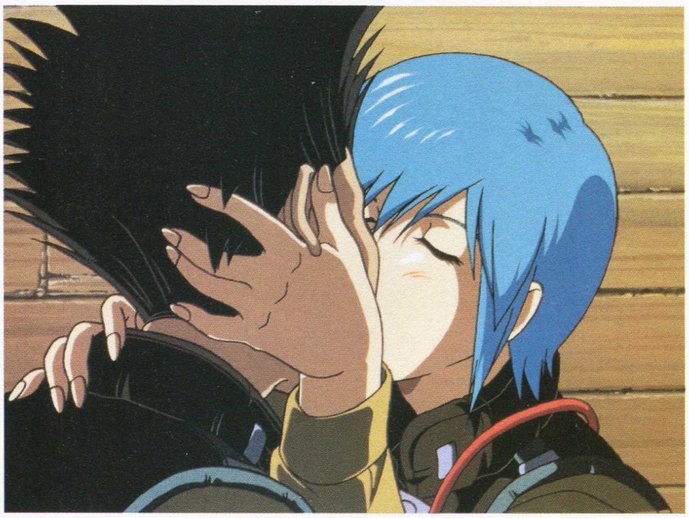



UOOOOOO...
GET!













ネク

ケンの双子の弟なのだが、幼い頃に生き別れ、ケンの方ではネクの存在を知らない。シナリオAでは屈折した人生を送ってきたらしく、冷酷無比な殺人狂として登場する。サンタの衣装がトレードマーク。　【CV：矢尾一樹】

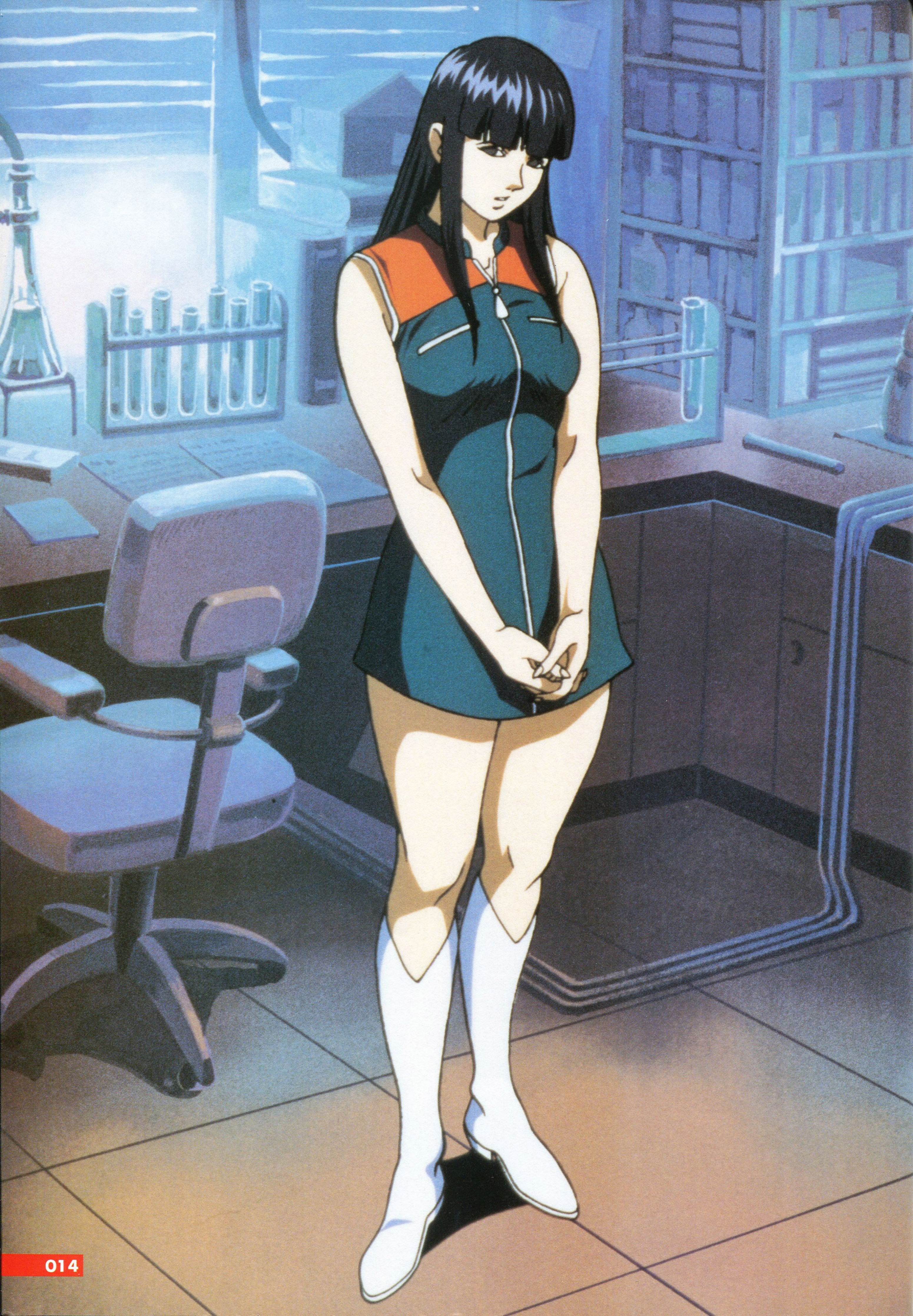


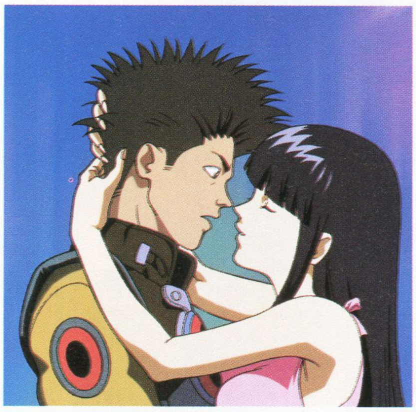
SACHIKO

サチコ

Dr.エモリの娘で、シナリオBではケンと行動を共にすることになる。またシナリオCでは、ネクと結ばれる。人形のような美しい顔立ちだが、言動はちょっと変わっている。

【CV：佐久間レイ】







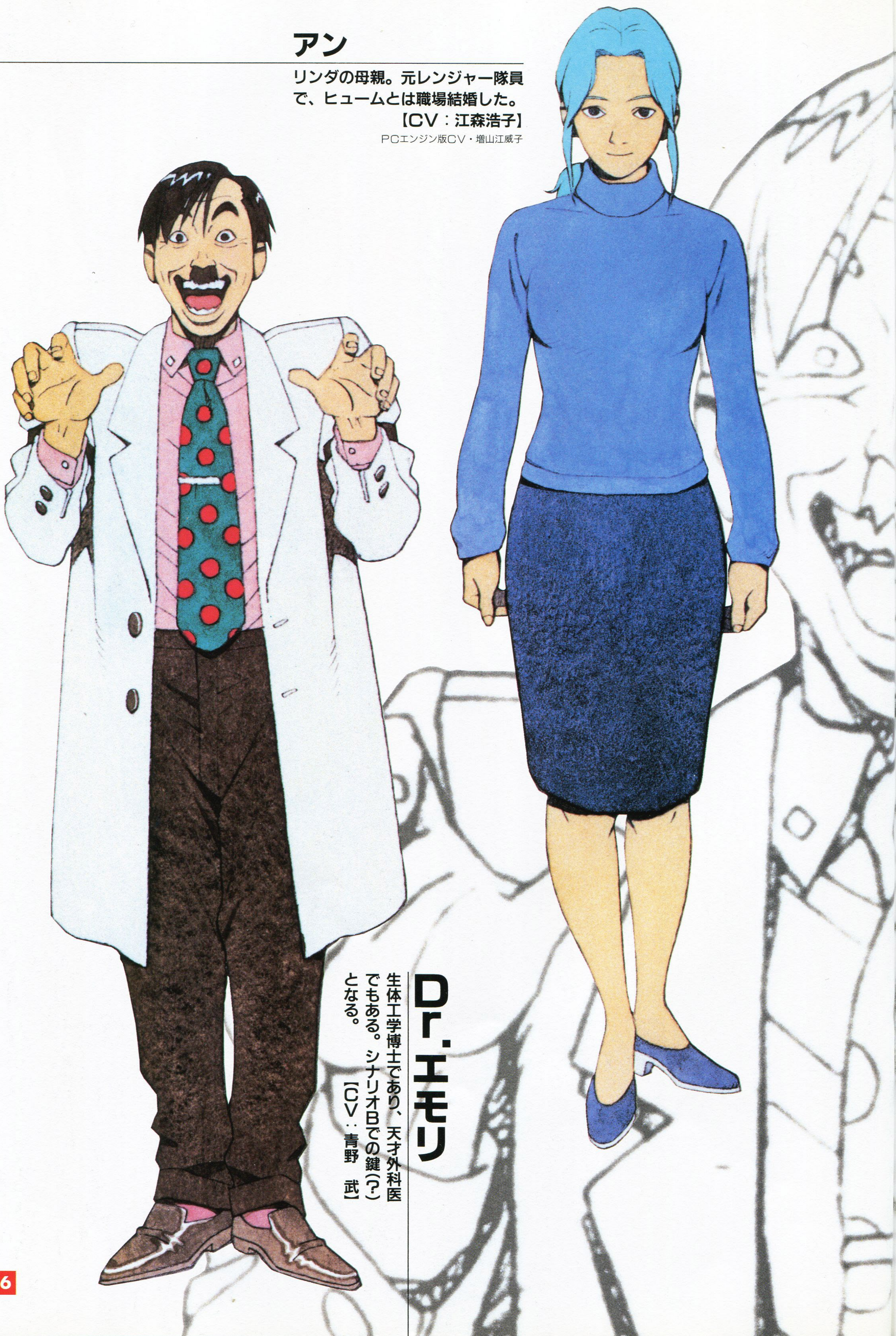


アン

リンダの母親。元レンジャー隊員で、ヒュームとは職場結婚した。

【CV：江森浩子】

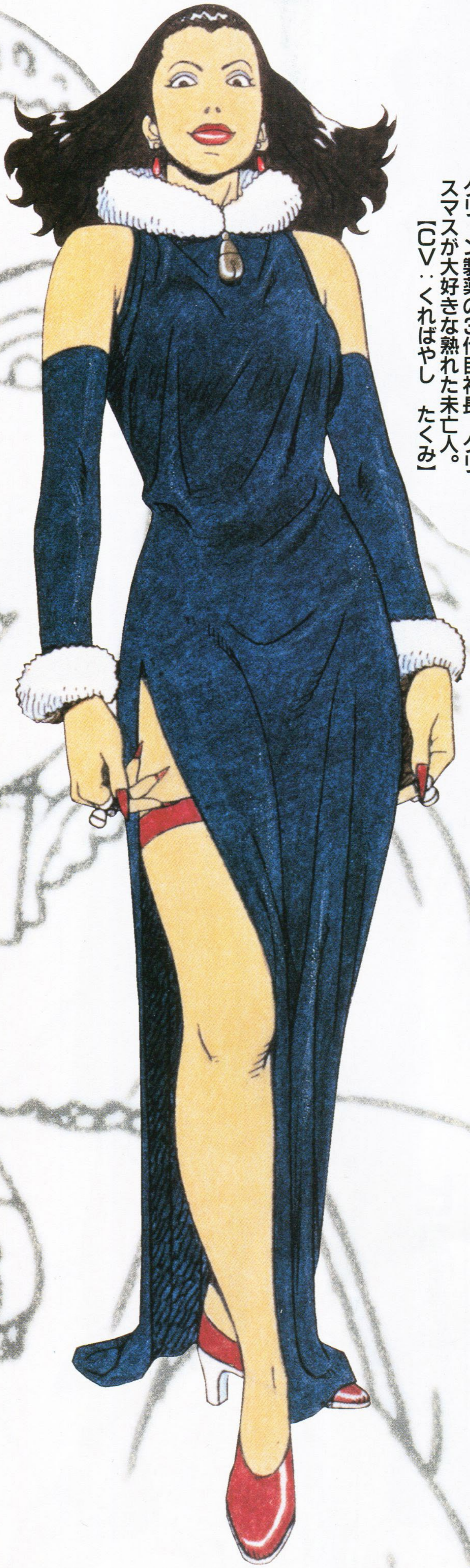
PCエンジン版CV・増山江威子



Dr.エモリ

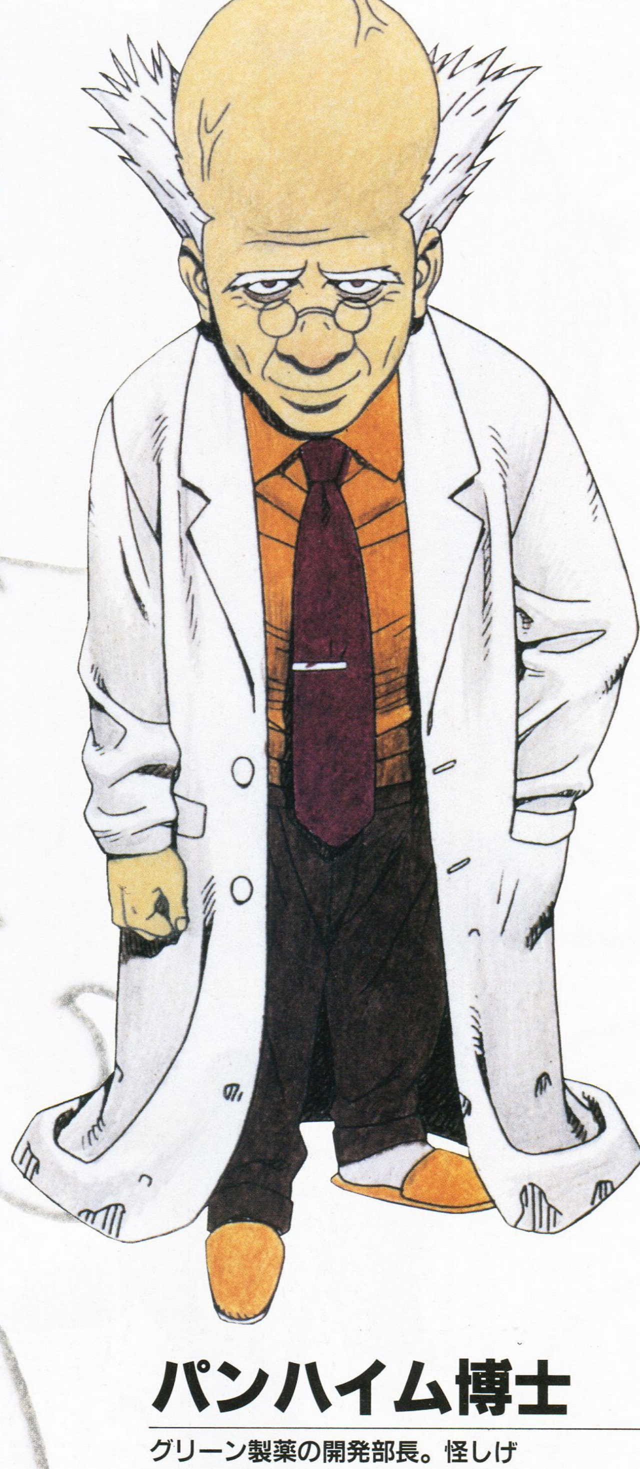
生体工学博士であり、天才外科医でもある。シナリオBでの鍵(?)となる。

【CV：青野　武】



エリザベス

グリーン製薬の3代目社長。クリスマスが大好きな熟れた未亡人。【CV：くればやし　たくみ】



パンハイム博士

グリーン製薬の開発部長。怪しげな薬もいろいろと開発しているようだ。　【CV：辻　親八】



ヒューム

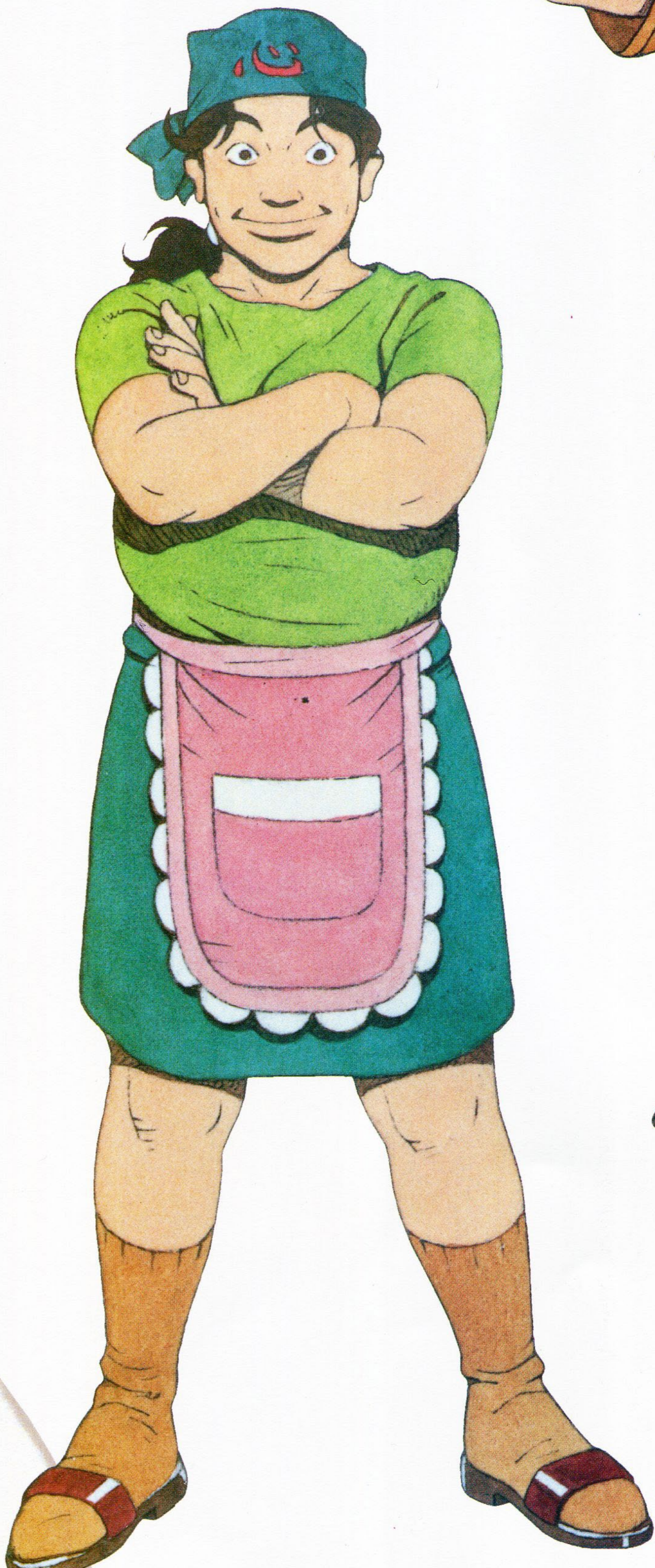
リンダの父親で元レンジャー隊員。現在は腕利きのハンターとして、名を轟かす。【CV：二又一成】

PCエンジン版CV・神谷 明

ミーム

ケンの母親。心優しき肝っ玉母さんだ。

【CV：青木和代】



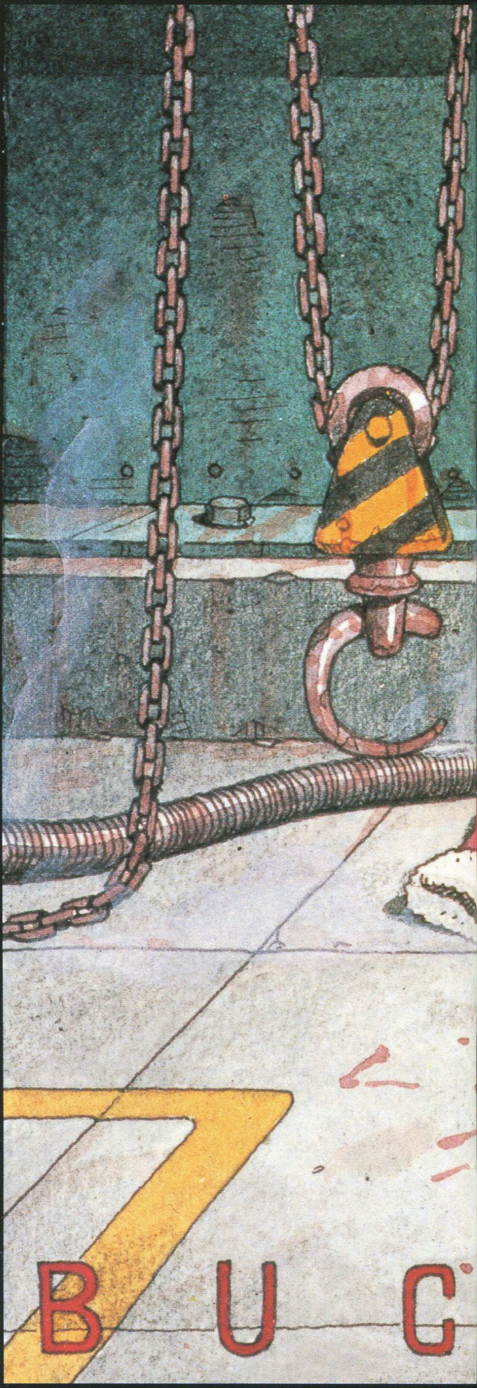


ベン

レンジャー隊の隊長。ケンの母親、ミームとは幼なじみでもある。

【CV：内海賢二】

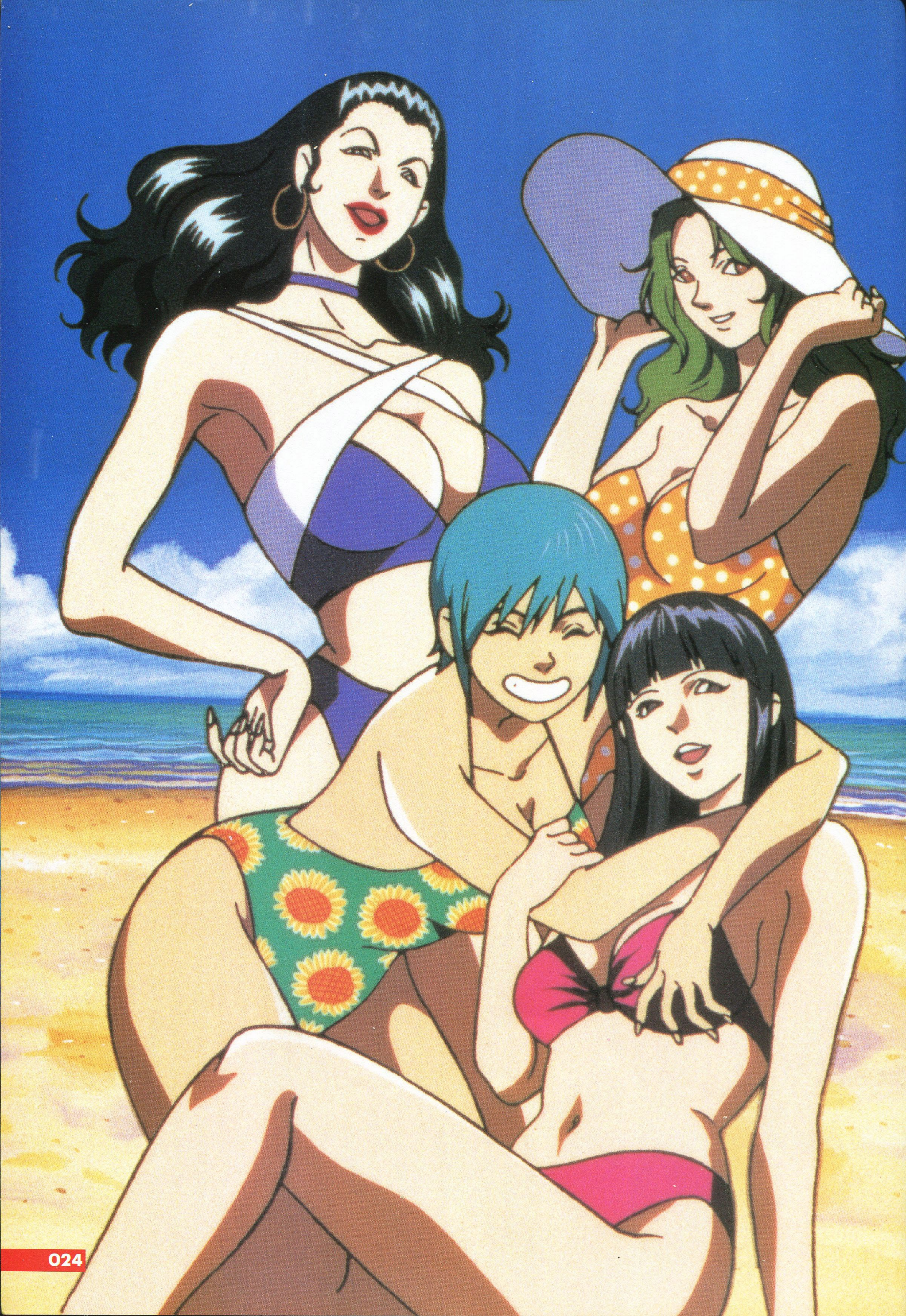



BUC

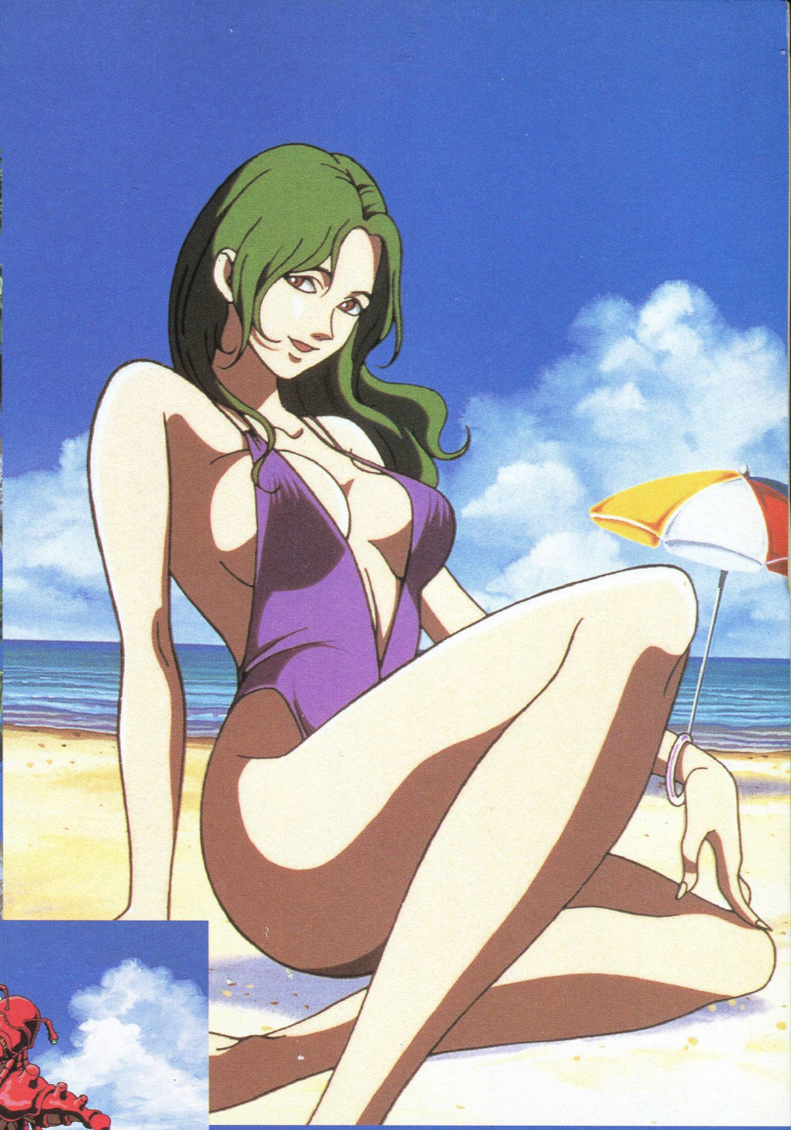

HIKOROSU















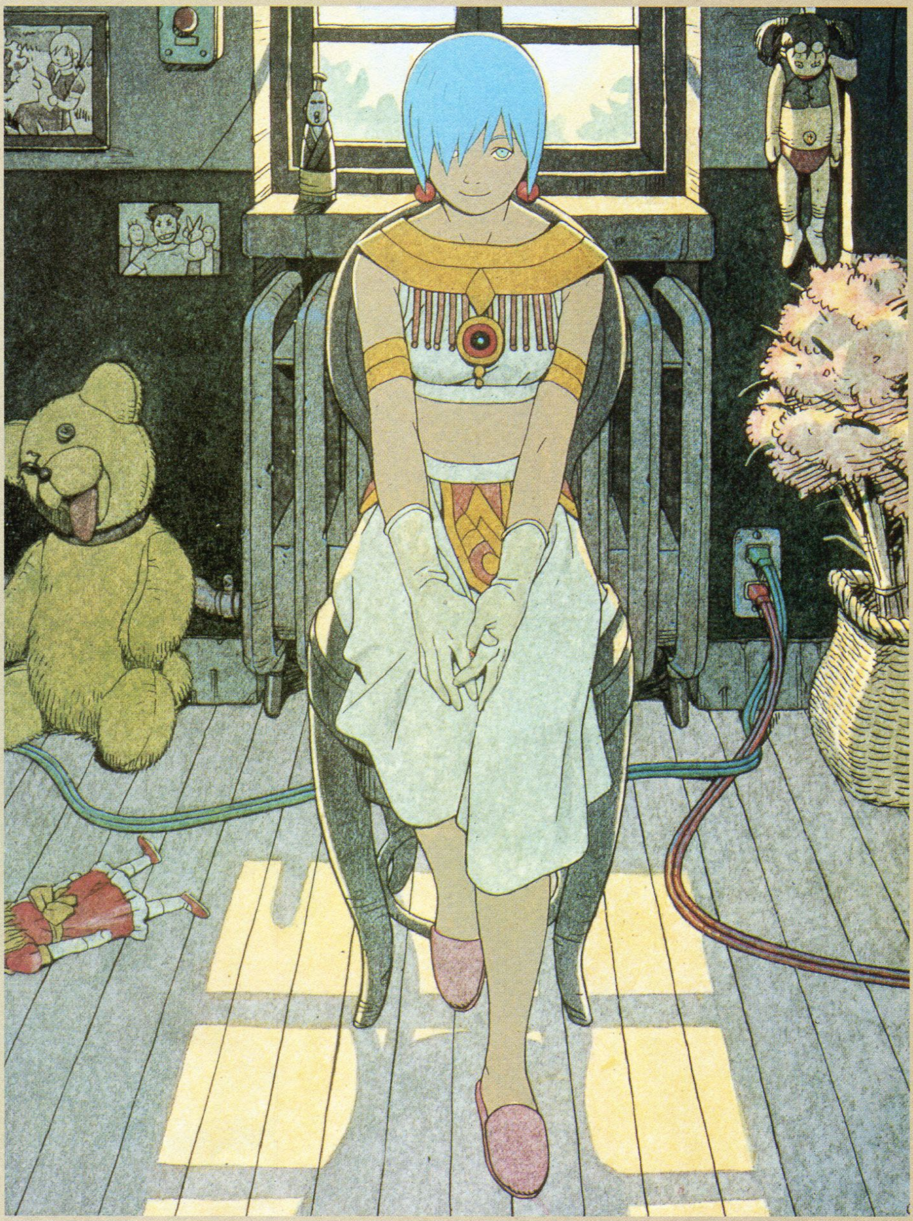



WAT
AS
NI
MA
K
SE

HI

A

TE



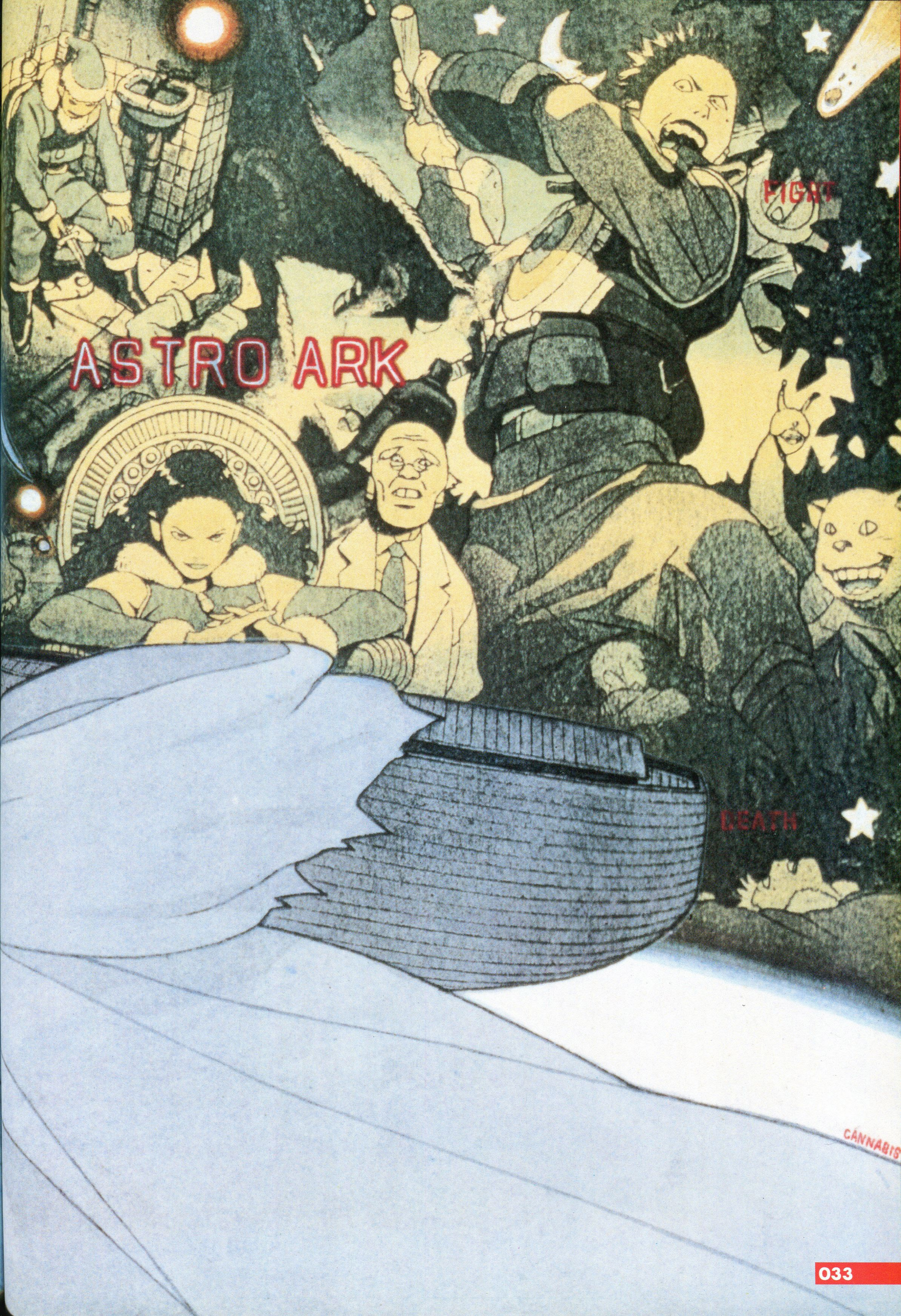


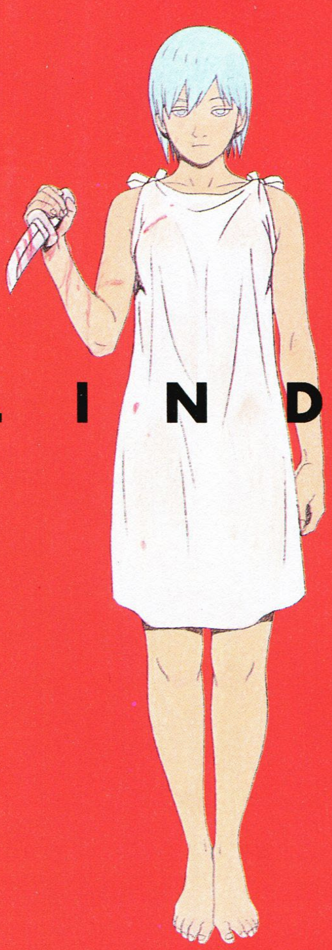



YAKUSOKU
SHITAWAYO

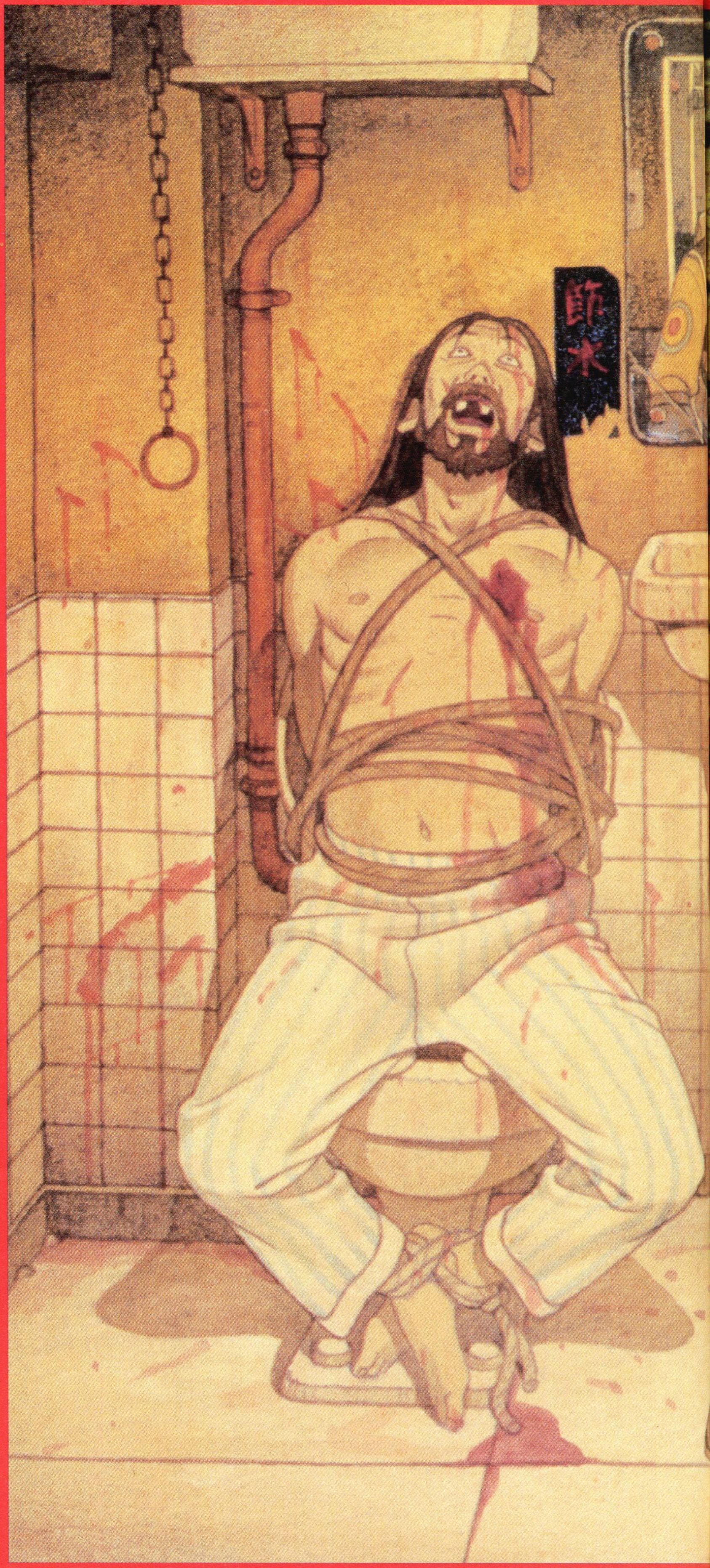

CANNABIS


I HEARD HER
CALL MY NAME
DREAM
LOVE
LIFE
WAREWAREWA
ATARASHII SEKAIO
MEZASU
LEADY GO

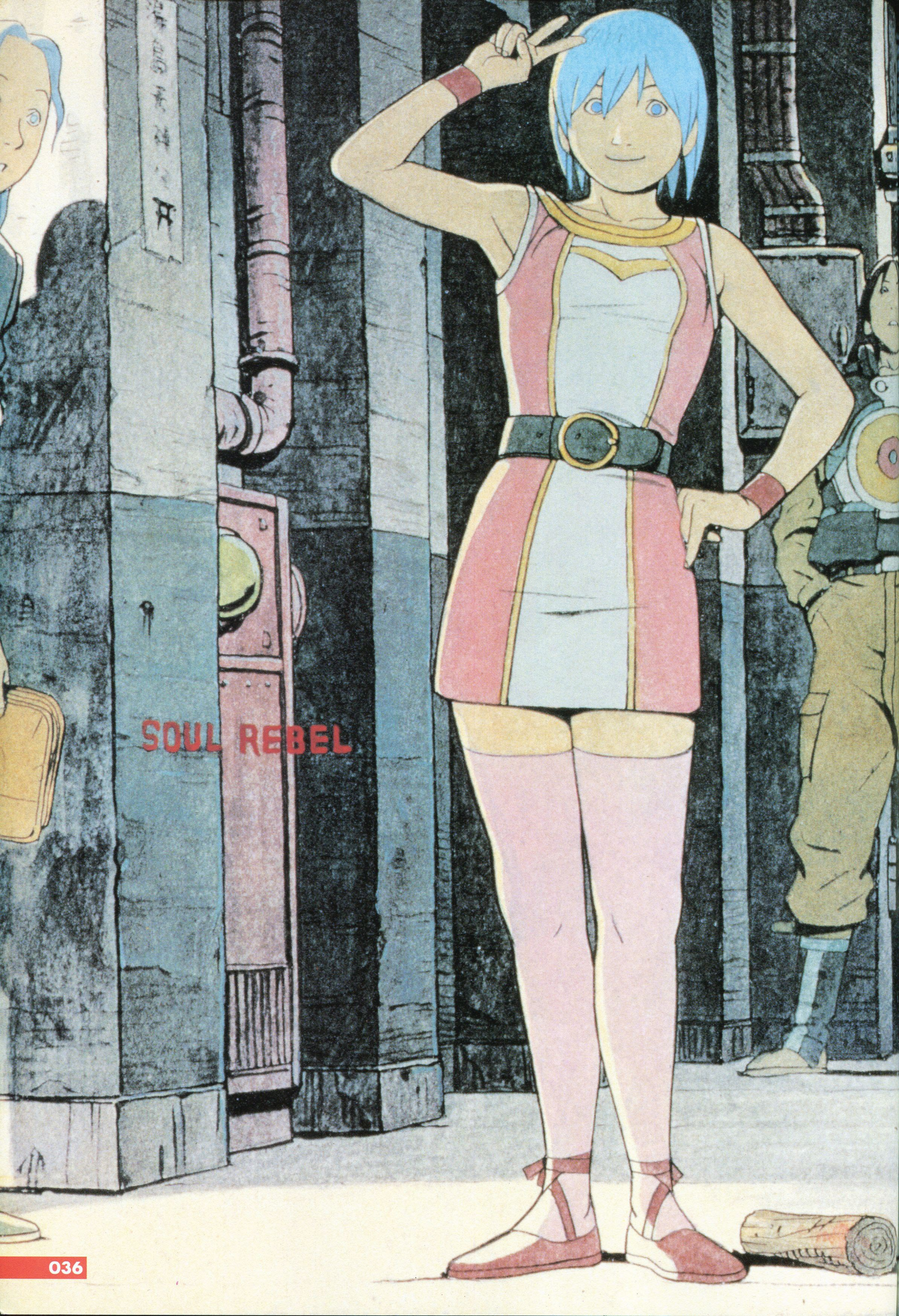

ASTRO ARK
FIGHT
DEATH
CANNABIS



L I N D A



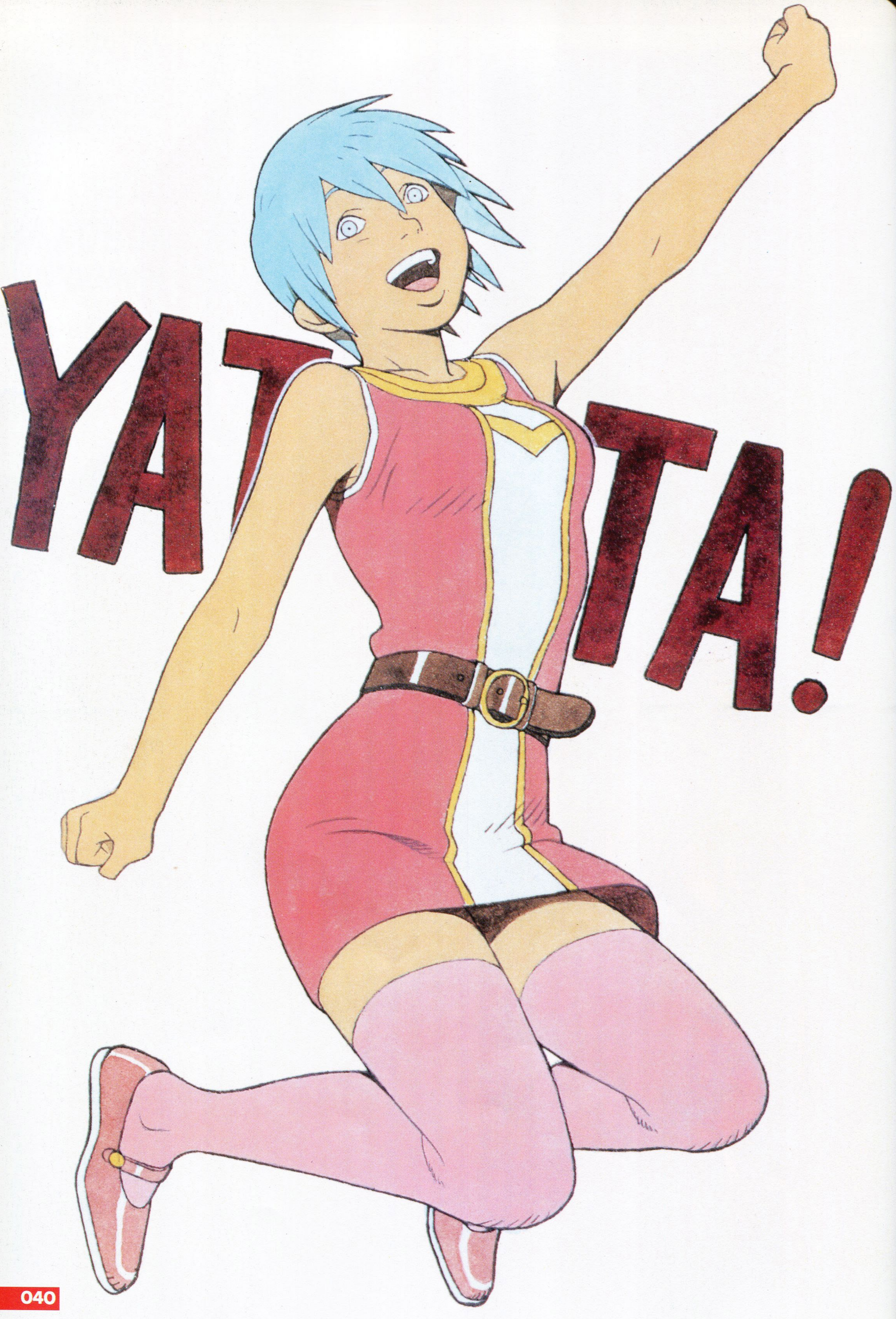

UNDERWORLD


SOUL REBEL


ク-102
禁煙


HAKOBUNE NO
JYOUINMOTOMU
告知
ハコブネノジョウ
モトム
ダンジョカの1
カミヨリ

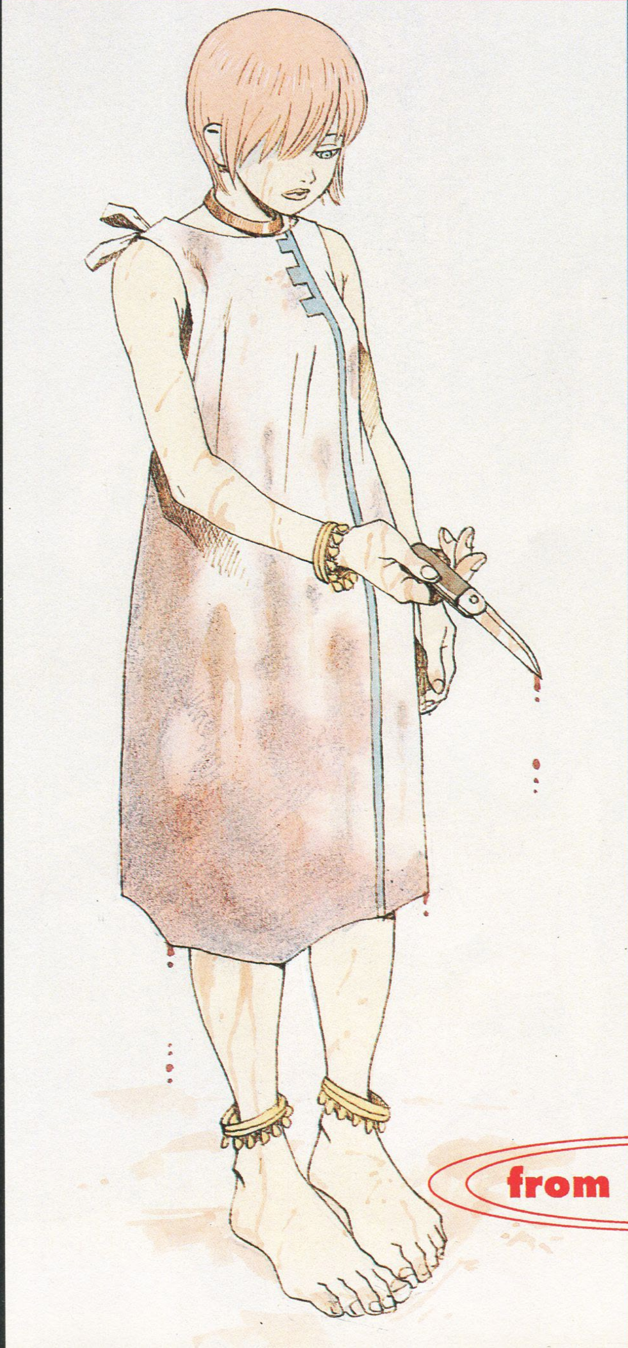



YATTA!



Linda³

リンダキューブ

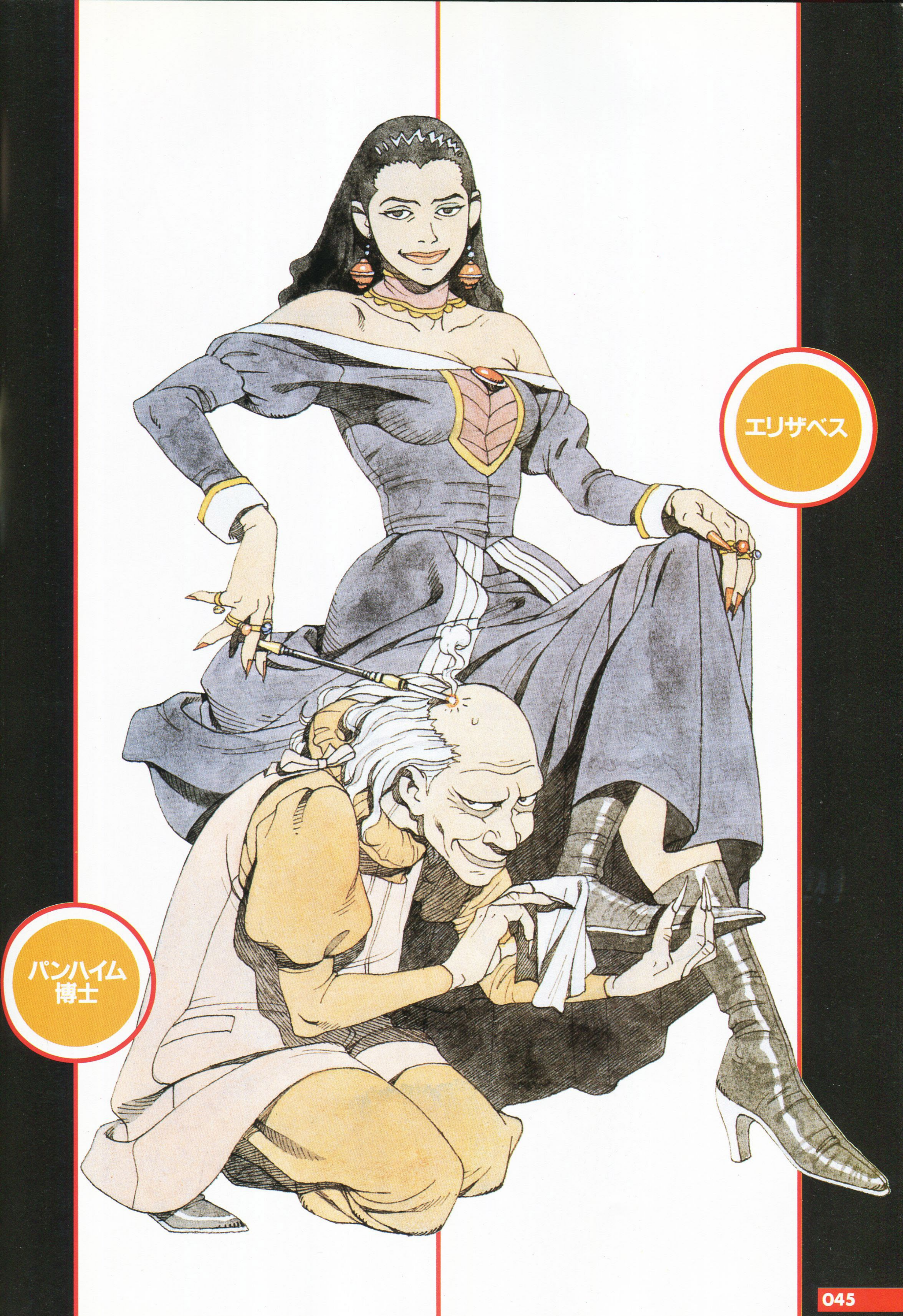


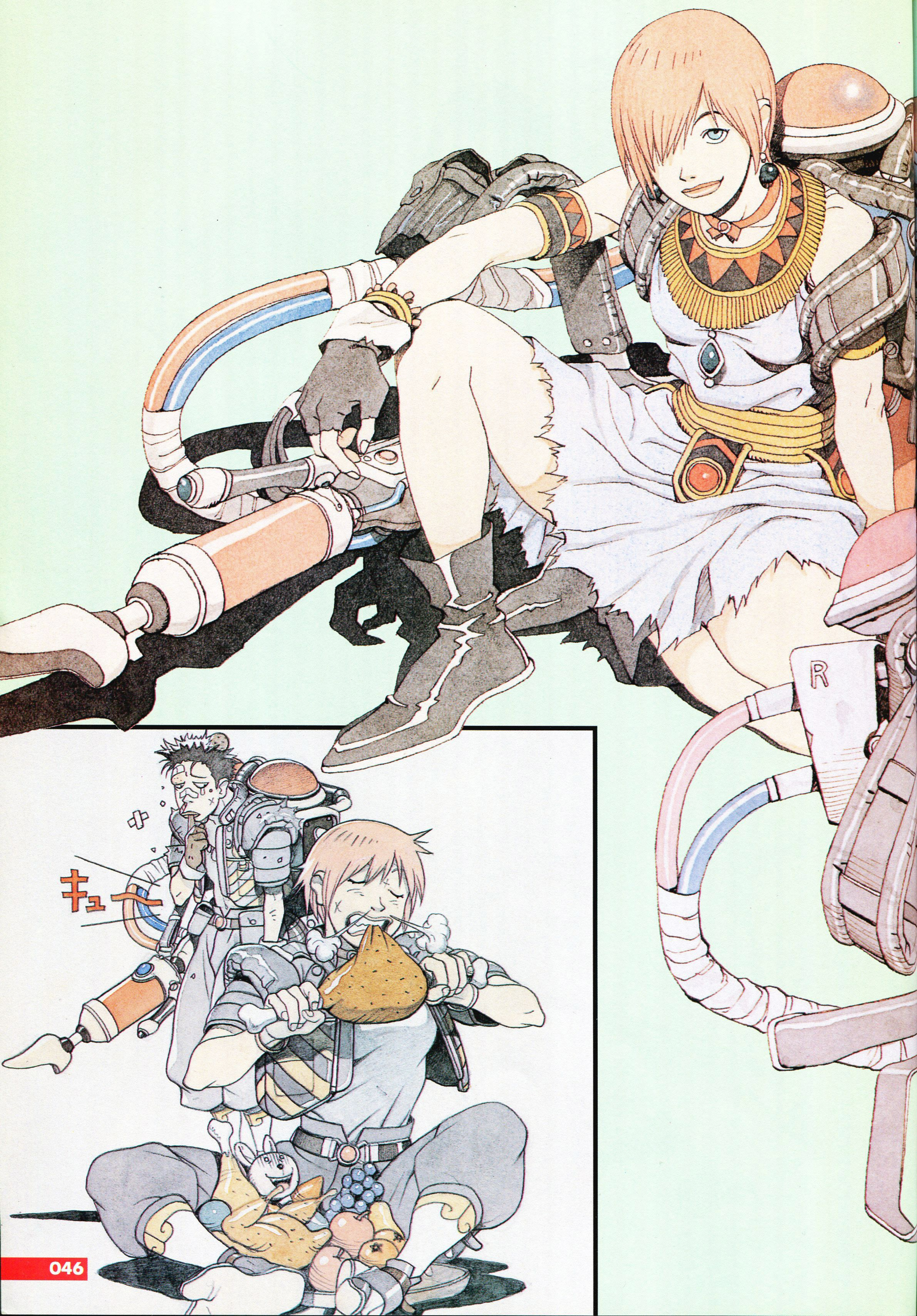
from PC-Engine


リンダ
ケン

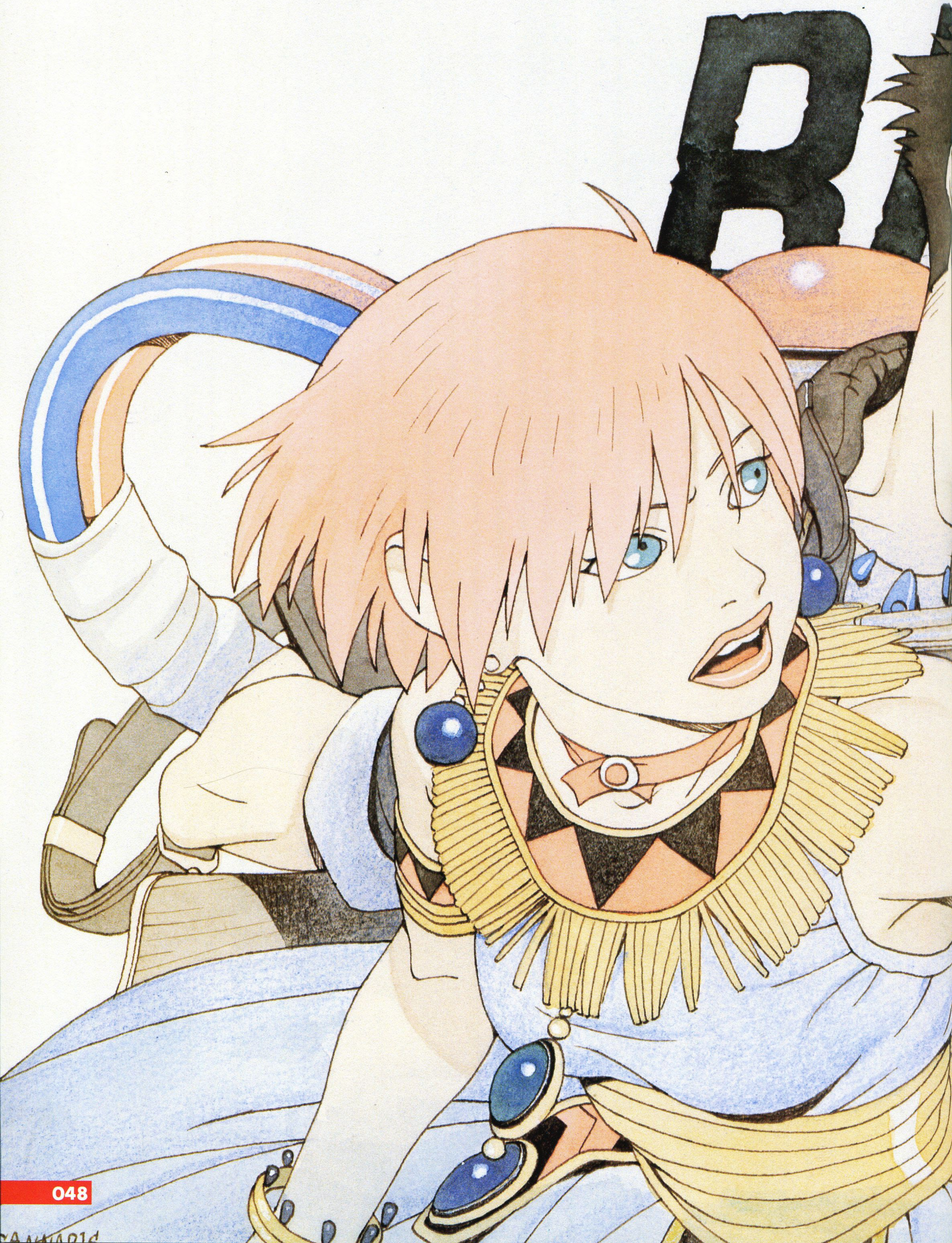

ネク
サチコ

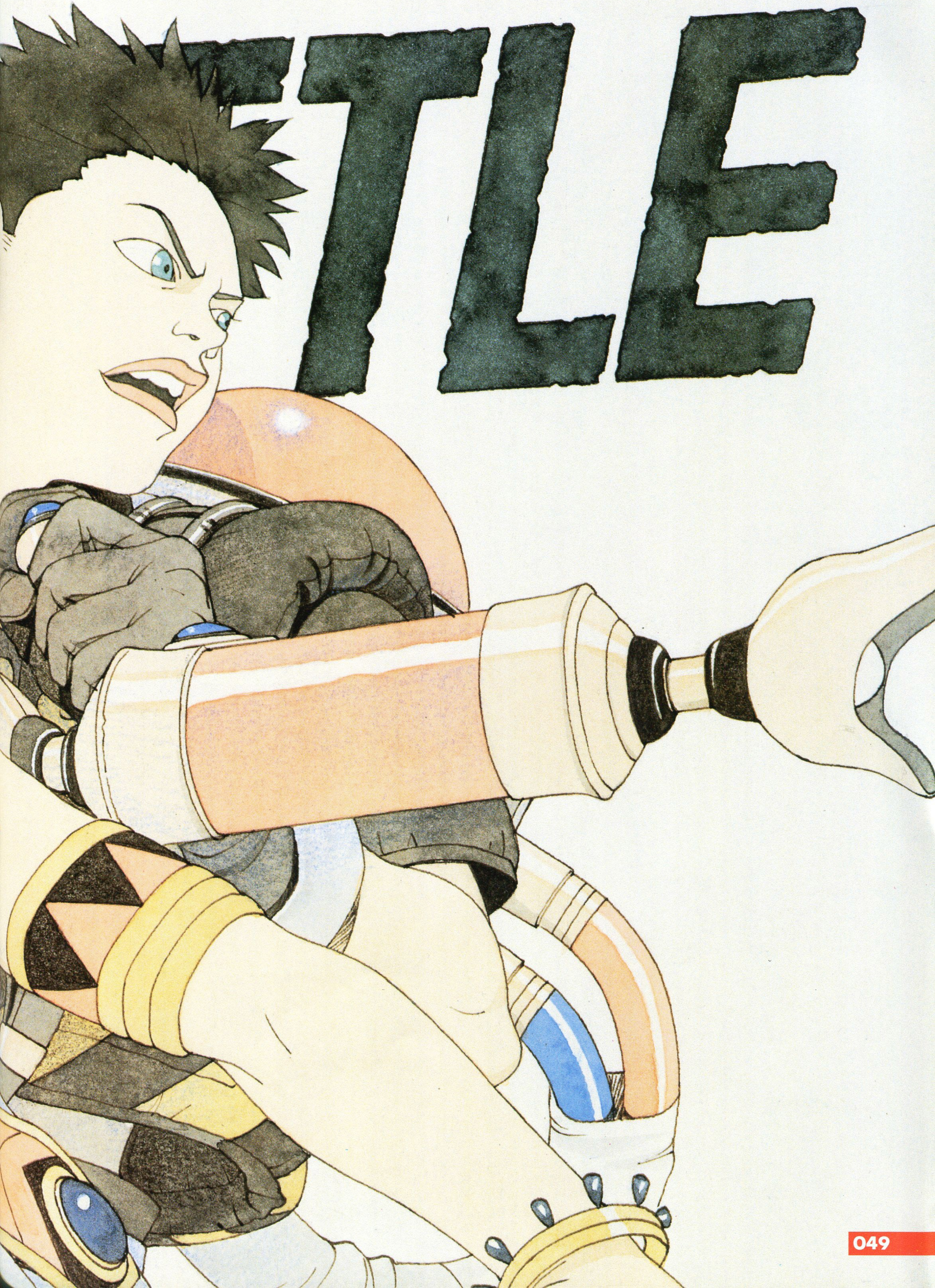

Dr.エモリ
アン
ヒューム

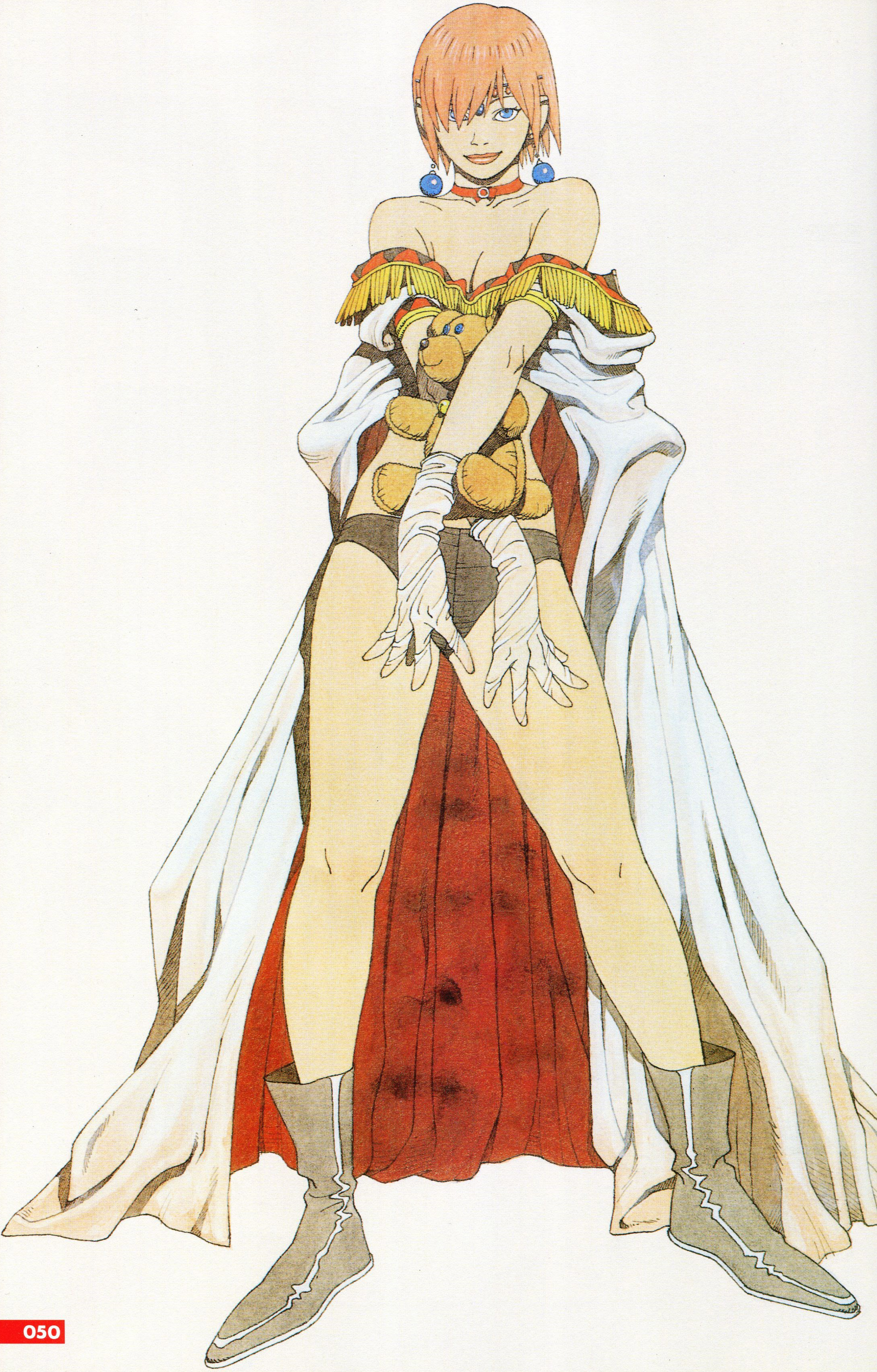

エリザベス
パンハイム
博士


キュ〜


SUFFER BABY !!
MORE POWER! MORE FREEDOM! THEY'RE GOIN' WILD BABY!! HELP!!!
GUK!
AAUGGHH...

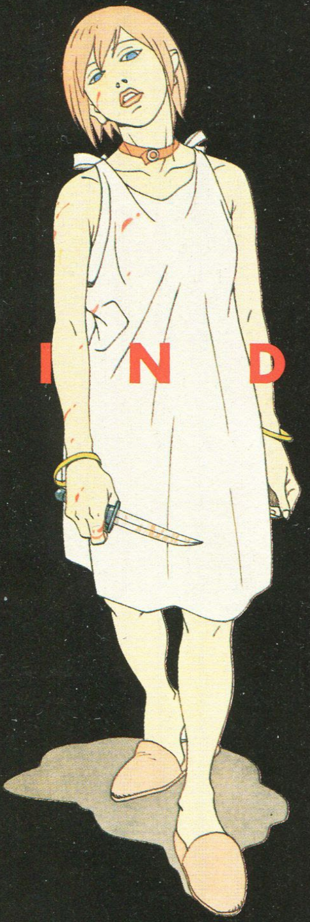


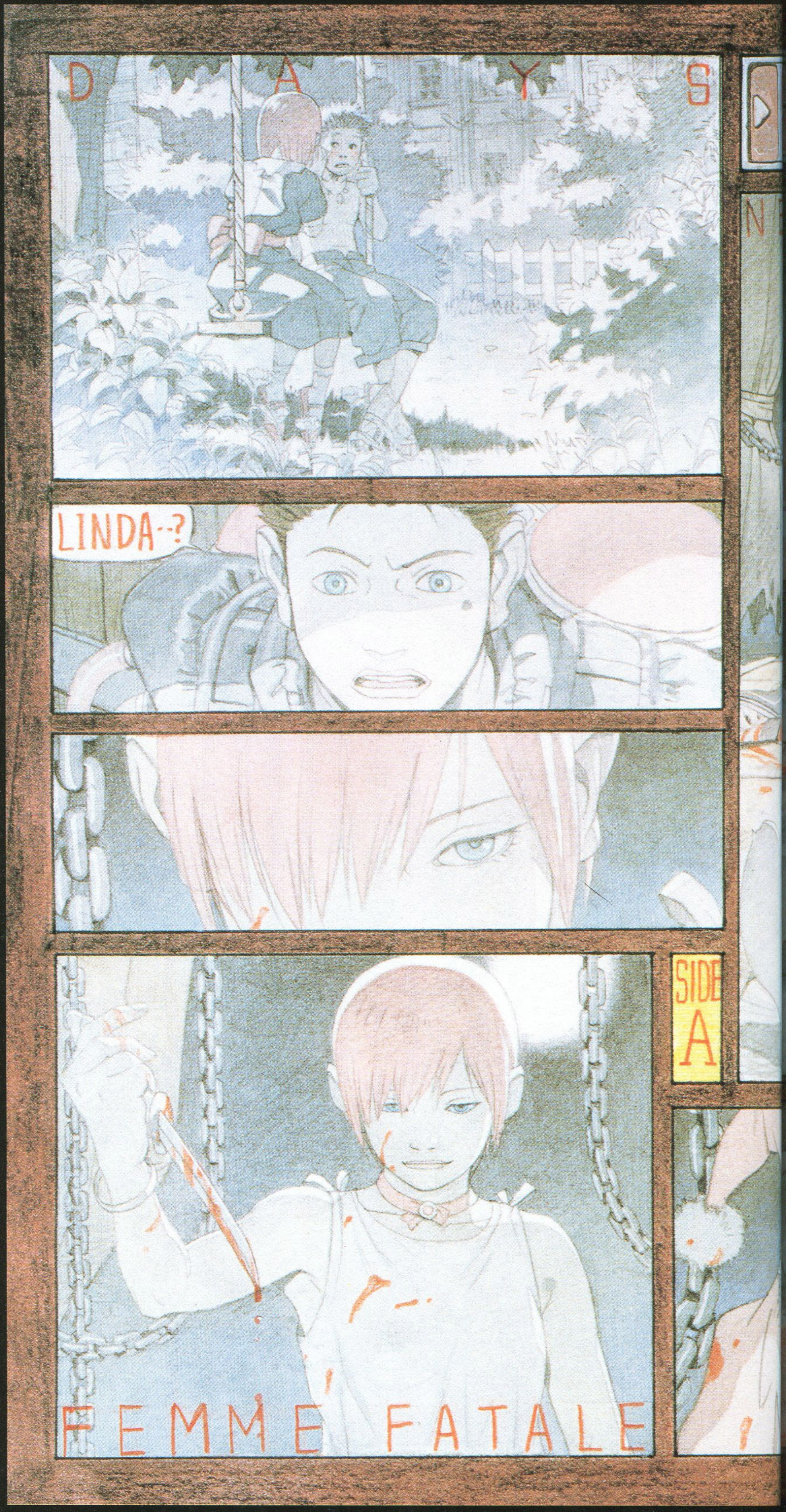

TLE

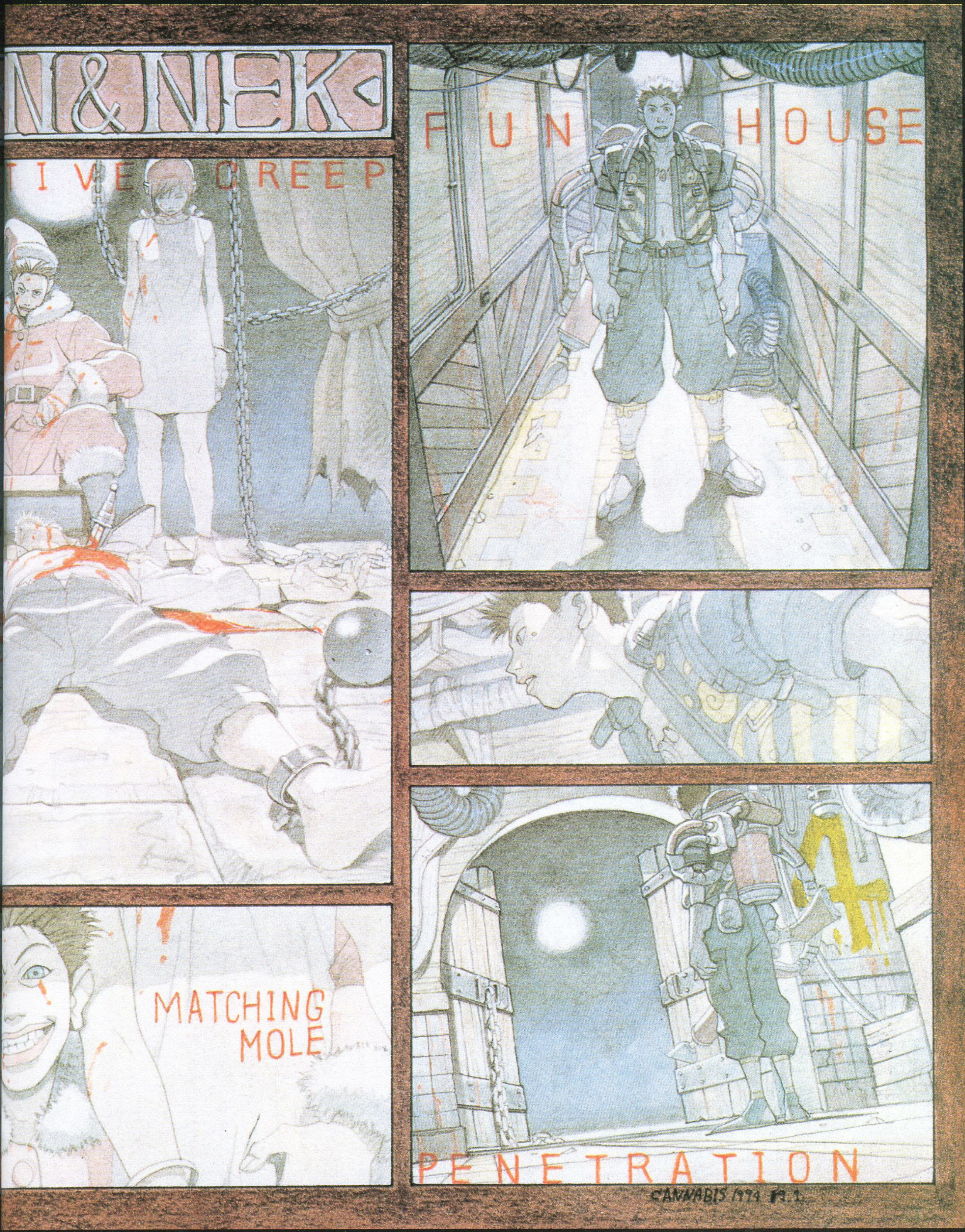


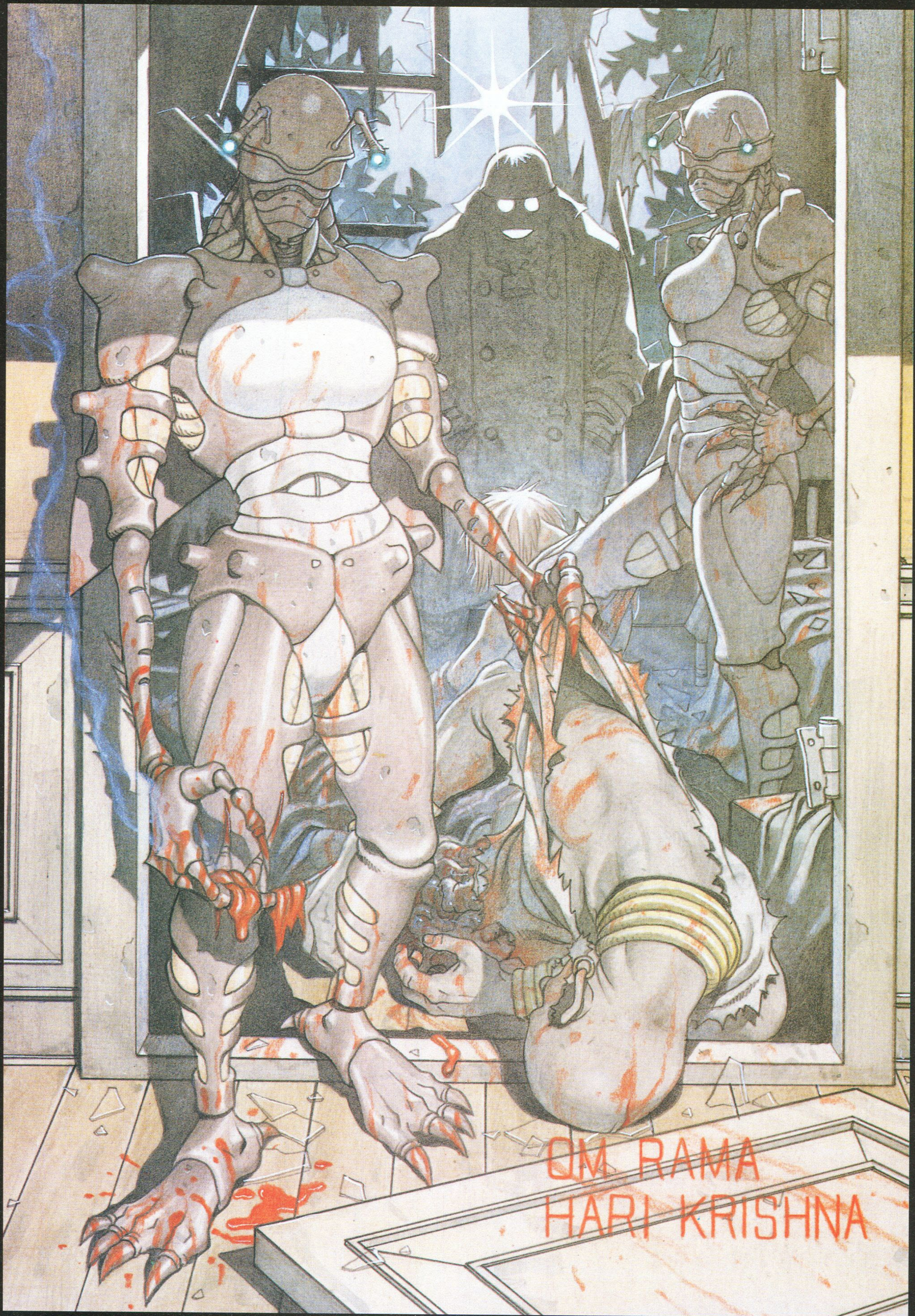

SIDE-C
GODS MADE LOVE!
F-2

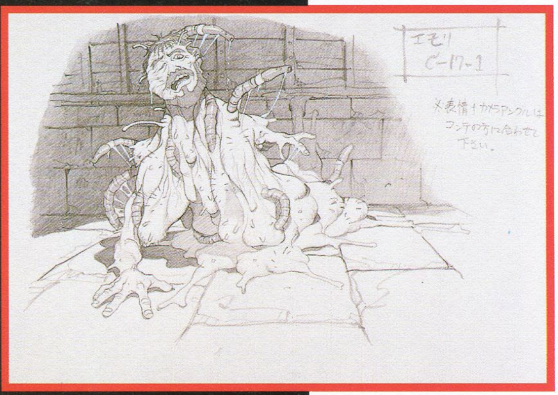
L I N D A



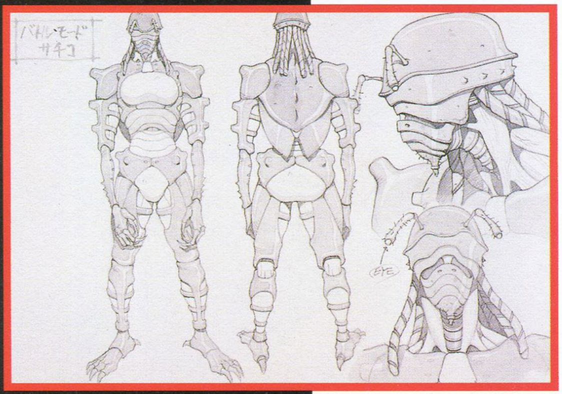


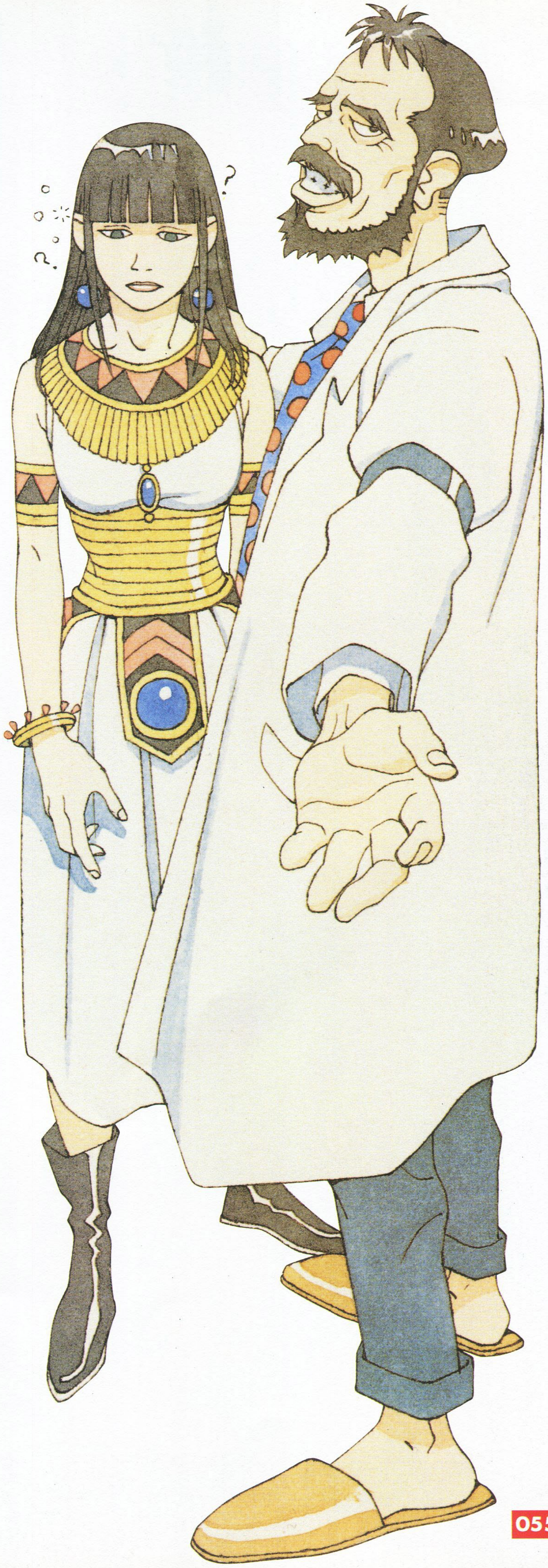

N&NEK
FUN HOUSE
TIVE CREEP
MATCHING
MOLE
PENETRATION
CANNABIS 1994

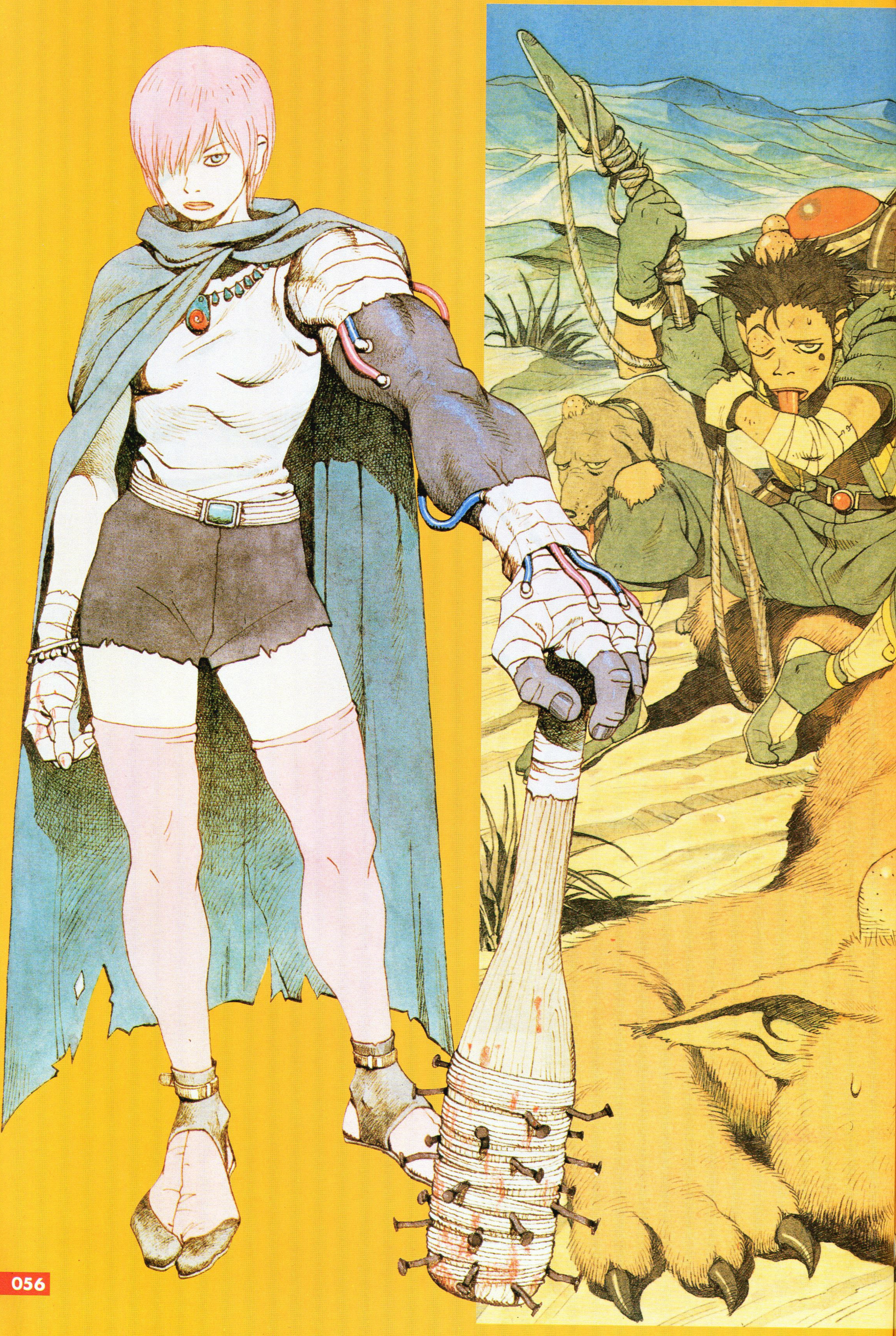

OM RAMA
HARI KRISHNA


エモリ
C-17-1
※表情+カメラアングルは
コンテの方に合わせて
下さい。


スライム エモリ


バトルモード
サチコ






CANNABIS

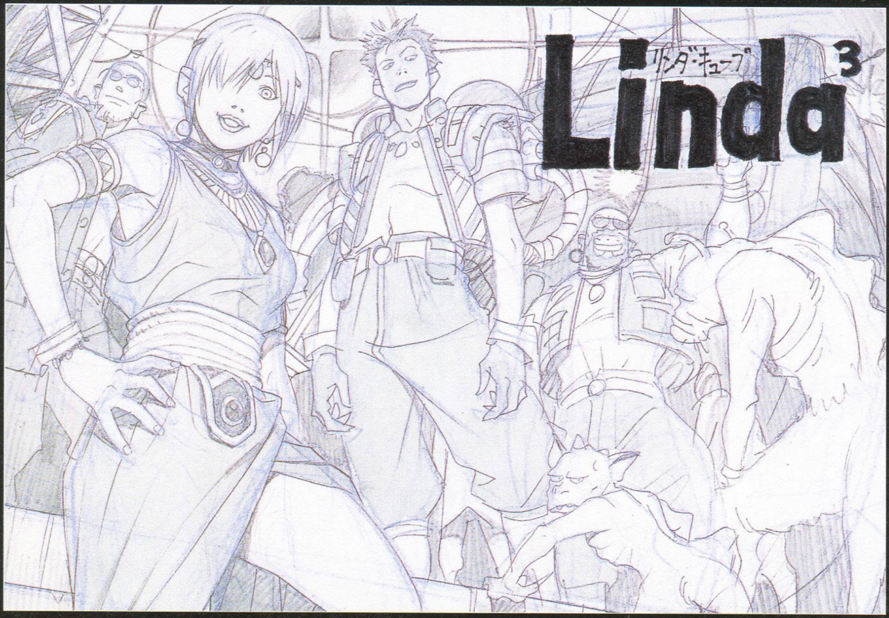


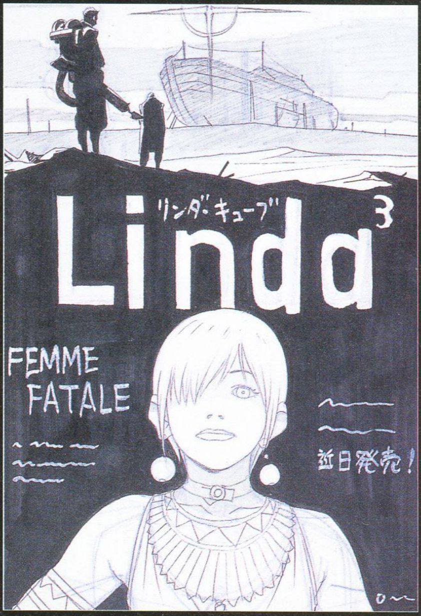






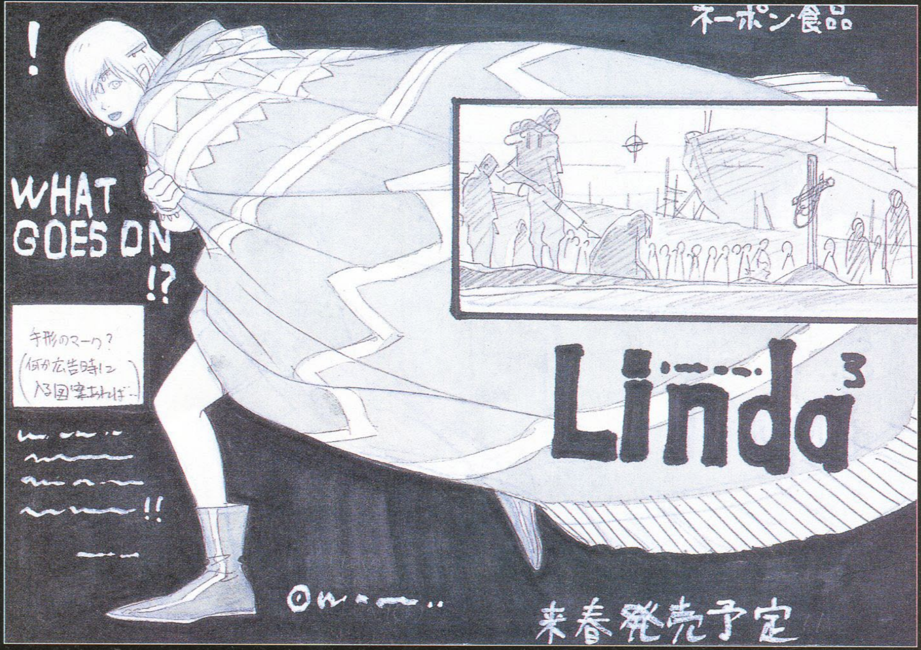

Linda
B-SID
WALK ON THE WILD SIDE
??
LOVE & DEATH


リンダ・キューブ
Linda 3


リンダ・キューブ
Linda 3
FEMME
FATALE
近日発売！


今だかつてない衝撃が…… あなたを襲う!! ……ウギャ〜〜!!!
スーパークール&スーパーハードゲーム!!
リンダ・キューブ
Linda 3
18禁
来春公開予定！


パワフルアドベンチャー・ゲーム!!
リンダキューブ
Linda 3
映倫
製作快調!!


ネーポン食品
!
WHAT
GOES ON
!?
牛形のマーク？
(何か広告時に
入る図案あれば…)
Linda 3
来春発売予定

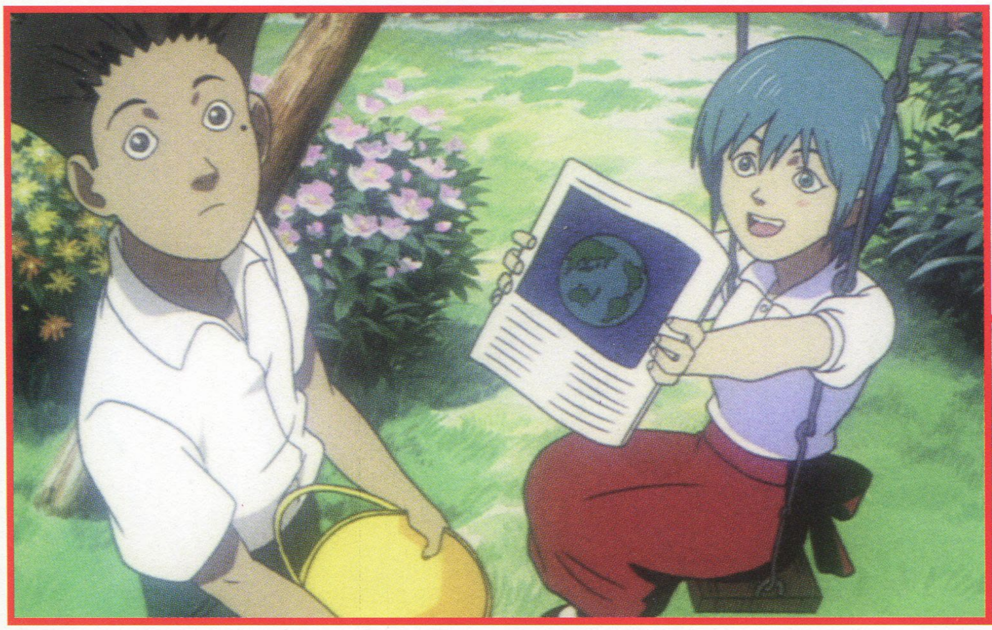


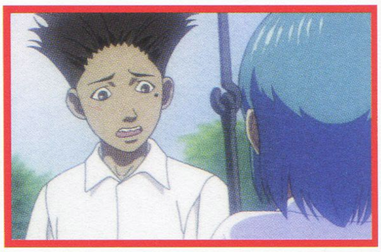
E

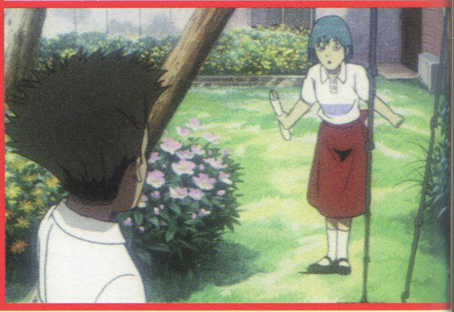
EVENT ANIMATION

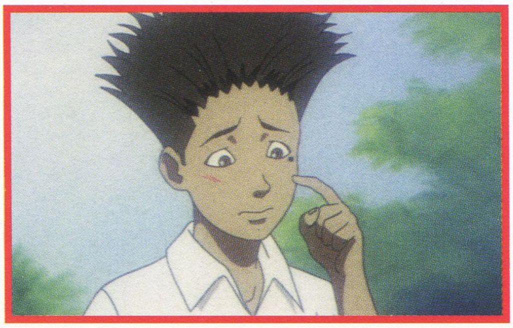
ゲームの要所要所に登場し、ドラマを盛り上げてくれるPS版ならではの美しいアニメーション。
幼い頃のリンダとの約束からベストエンディングまでを網羅したネオケニア思い出アルバム！

prologue





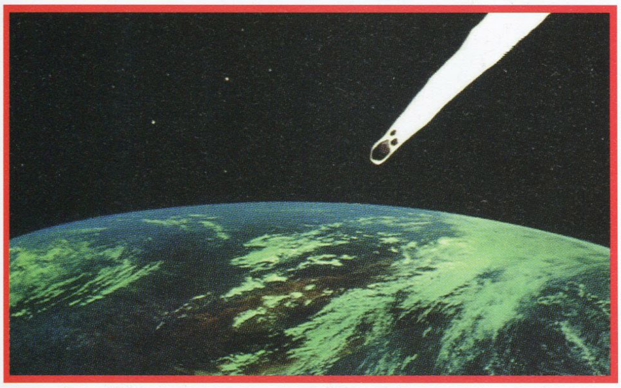


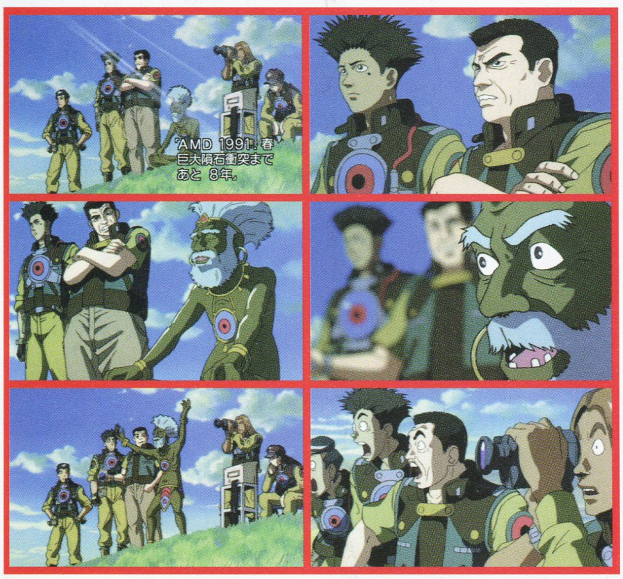


「ねえねえ、ケン！　これ見てよぉ。ホラ、とってもキレイな星！」
「あぁ？　それ地球だろ？」
「新婚旅行はココに決めたわ」
「ば～か。ダレがお前なんかと新婚旅行に行きたがるんだよ。それに先生が言ってたろぉ、その星の座標は大昔に事故で失われたって」
「じゃあ、ケン探しといて！　大人になるまでに」
「えっ！　何をだよぉ？」
「ウフ、ち・きゅ・う！」
「何？　ちょっと待…！」
「約束したわよ！　見つけられたらケンのお嫁さんになってあげる！」
「えぇぇ!?　………ムチャ言うなよぉ…」

※注意！：『EVENT ANIMATION』は、『Linda^3』を攻略した人がリプレイシーンを楽しむためのものです。プレー前に見てしまいますと、ゲームの面白さが失われてしまう恐れがあります。

opening

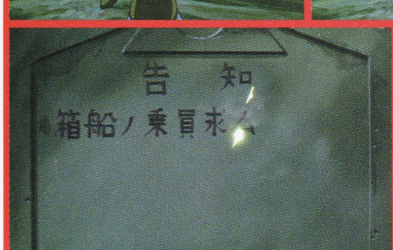


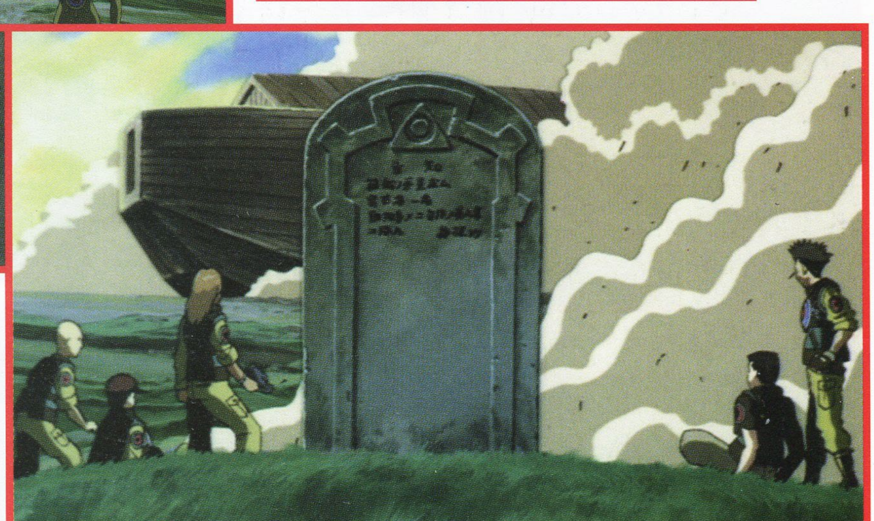




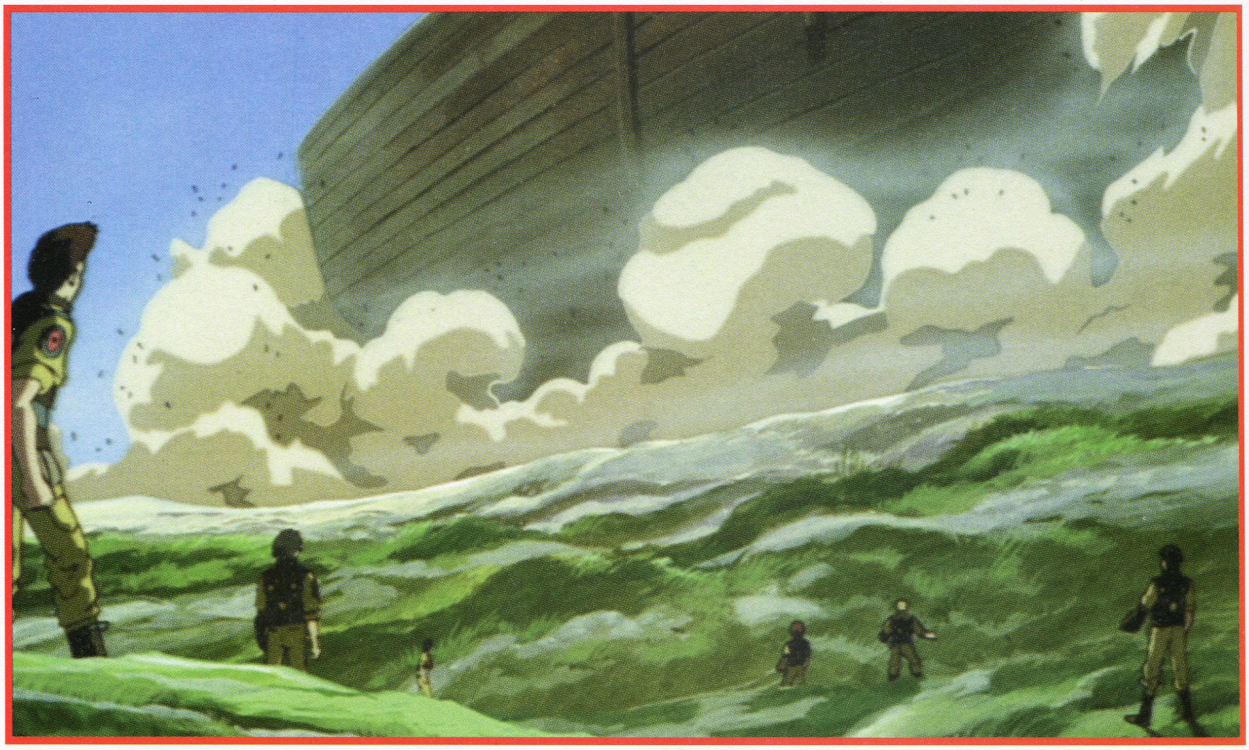
今、ひとつの惑星が死んだ。
直径200kmの隕石が地上の動物を完全に抹殺したのだ。
これは、その星の動物達を救うために、
たった二人で戦った少年と少女の物語である。
「AMD　1991、春
　巨大隕石衝突まであと８年」
「……何も起きませんね……」
「あぁ…」
「長老！　もう２時間になりますよ、いったい、何があるっていうんです？」
「黙って見ておれ、もうすぐ現れる……」
「あんたがたの神サマが、どれほどのものか知りませんがねぇ、
　惑星サイズの隕石の軌道を変えることはできんでしょう？
　８年後この星に生物が住む事は不可能になる。
　あなたがたビースチャン族の移住する星の手配も、
　我々がキチンと行っております。このうえ何を!?」
「来たぁ！　来た来たぁ！　デカいぞぉ！　神の使いだ！
　こやつらが見捨てようとしているこの星の生物達を助けてくれる救いの船じゃぁ！」
「おい！　もういいぞ、カメラをとめ…」
ズズーン…………
うわあぁぁぁぁ！
「どうじゃぁぁぁ！　これが我らの神が天より遣わせた箱船じゃぁ！」
「初めて！　初めてワシの予言が当たったぁ！」
「箱船…？」
「だぁあっ！　た、隊長っ、う、上ぇぇっ！」
ヒュウウウウウウ……………
うわあぁぁぁぁ！　長老ぉぉ！
ズーーーンンン……………！
「な、なんだぁ、こりゃあ………？」

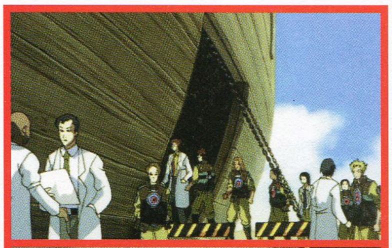


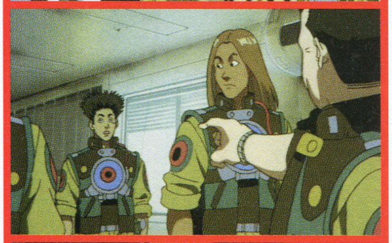




箱船乗組員志願 [全シナリオ共通イベント]

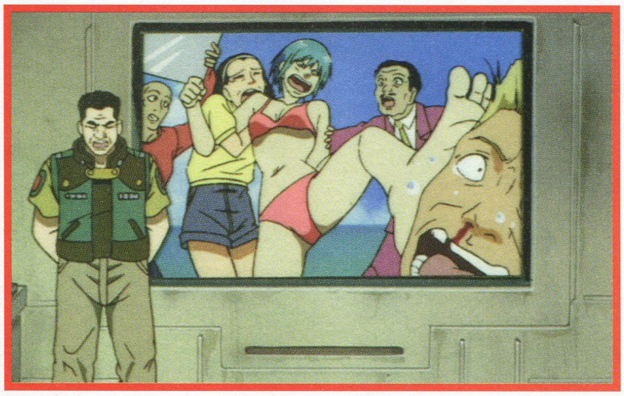








「あー、みんな知っての通り、この星に8年後、超ド級サイズの隕石がぶつかる。
そう通称“死神”…こいつた。学者先生の予想では、地上の生命を完全に消し去り、
以降2万年はどのようなカタチの生物も住めなくしてくださるそうだ。
おかげさまで脱出プロジェクトのほうは、我々の貴重な休日を奪いながらも順調に進んでいる」
「さて、問題は箱船、こっちの方だ。
俺の誕生日の翌日だったからちょうど1ケ月前だ。こいつは忽然と姿を現した。
しかも、とんでもないメッセージのオマケつきでだ。メッセージの中身はこうだ。
この星の動物を救いたい。ついては動物のオス・メス各1匹、
それに人間の男女を乗員として1名ずつ箱船に乗せてほしい」
「もちろん、自ら神様と名乗るヤツの頼みなど、無視するのはスジ／……のはずだったんだが、
どこでどういうことになったのか、連邦はこのヨタ話にGOサインを出しやがった／
おまけに箱船に乗りたいといいだすおっちょこちょいまで出る始末…。
そう、そこにいるケン／　おまえのよ～く知っているあのリンダだ」
「あぁぁ～………」
「彼女は原住民ビースチャンとのハーフでもある。
確かに動物集めにはピッタリだ。口は悪いが無口な女よりマシだろう。
性格も悪いから退屈はしないぞぉ。それに今時、メシをうまそうに食う／
さぁ、もうわかったろう／　残るはリンダの花ムコ男性乗組員1名。
経験不問／　いっさいの保証ナシ／　我と思わん者は、手元のボタンを押してくれ、
強制はしない／　以上、説明終わり／」



scenario A
"MERRY XMAS"

「3レベルよ！」





ツカツカツカ……「ケン、スキありっ！」「うわぁぁ！」「もう……。このくらい避けられないのぉ？
あいかわらずトロいわねぇ…。箱船のクルーにもなかなか立候補してくれないしぃ、
他のヤツに決まったらどうしようかって、心配してたのよぉ。そういや、ケン！　アンタまだレベルが1なんだって？
女のアタシでさえ2レベルなのよぉ、せめて3レベルは欲しいわねぇ。
可愛いリンダさんのためなら3レベルくらい楽勝でしょう？　とにかく3レベル！　わかったわね、3レベルよ！
それまでは絶対私に近づかないでよね！　……ケン、志願してくれてありがとう、チュッ♡」



E
EVENT ANIMATION

パーティーの始まり…

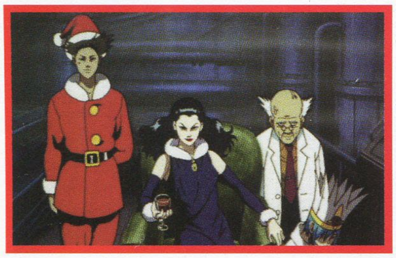




「102号室へようこそ。また会えたね、兄ちゃん」
「さぁ、オレの顔をよぉく見てくれ。
ハハッ、どうだ、見覚えのある顔だろぉ？」
「誰も教えてくれなかったかい？　アンタには双子の弟がいたんだよ。
オレの名はネク」
「ついでに教えといてやるよ、このサエない死体がオレ達の実の親父だ。
フッフッフ、見ろよぉ、ホラ、血だらけでわかりにくいかもしんないけど、
口元なんてオレ達にそっくりだぜ、なぁ？　チッ、ウケると思ったのによぉ…。
アンタのかわりに母さんのカタキをうってやったんだぜぇ。
ご苦労さんとか、大変だったねとか、感謝の言葉はねぇのかよ、オオ!?」
「ま、いいや。なんせオレ達はこの世でたった二人っきりの兄弟だもんなぁ。
仲良くしようぜ、兄ちゃん」
「ヘッ。おっとそろそろ失礼するよ。メンドウは嫌いなんだ。
さぁてリンダちゃんには、とびっきりステキなプレゼントだ。
ほぉら、ちゃんとお礼が言えマチュか？」
「ありがとう……ケン……」
「じゃあな、兄ちゃん。オレのパーティーは始まったばかりだ。
まだまだお楽しみはこれからだぜ。
では、お二人さんに祝福のあらんことを…メリークリスマス！」



エリザベスの正体





「さあ、ネク、あまりお兄さんをお待たせしちゃいけないわ。さっさと済ませなさい」
「わかってるよ、ママ」
「あ、ママ、ホラ、あそこ。兄ちゃんを迎えに天使が来てるよ」
「もう、ネクったら冗談ばっかり」
「ホントだってば、ホラ、見て見てぇ」
「まったくもう、なぁに、何処にいるって？」
「ホラ、そこ、この真上」
「何にも見えないわ。」　グサァッ！
「ごめんよぉ、ママ。リンダをアンタには渡せねぇ…。でも、天使は見えただろう？」
「さぁて、お立ち会い！　ここからがマジックショー本番だぜ、いいかい？　ワン・ツー・スリー！　ハッハッハ、これがこのオンナの正体さ。自分の若さを保つために50年もの間、ビースチャンの若い女の体液をすすり続けてきた妖怪だ。へっ、さぁてと、次は兄ちゃんの番だ」

ネクの苦悩



「どうだい、このドレス」
「オレが見立ててやったのさ、なかなかのもんだろう。ところがリンダのやつ、オレがなんか買ってやるたびにこう言うのさ、『似合う？　ケン』『ありがとうケン』『愛してるわ、ケン』ケン、ケン、ケン、ケン！ケン！
だからオレはケン、今日からアンタになるのさ。
ヘッヘッヘ、なあ兄ちゃん、オレ達の母さんもこんないいニオイがしたのかなぁ？」

もう一人のサンタ

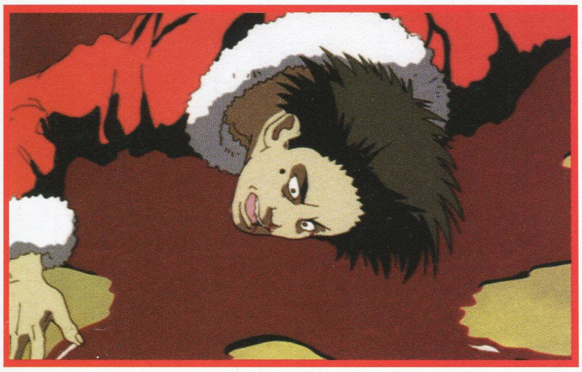




「あれ……？　オイ、間違えんなよ。オレはネクだよ。
…な…、わかっててやってんのか？　なんでだよ!?
リンダはオレにくれるっつったじゃねぇか!?
リンダまであの人みたいにする気つもりかよ…？
兄ちゃん、早くリンダを連れて逃げるんだ！」



ネクの最期



「キーワードは簡単さ」
「兄ちゃんは死んでも言わない。
だけど…リンダは10年も前からその言葉を死ぬほど聞きたがっている。
わかるだろう？　オレが代わりに言うつもりだったのに…
うまくいかねえぇなぁ…」

KEY WORDS



「チッ、わけのわからんことをぬかしやがって。キーワードは結局、聞けずじまいか…ケン！」
「おまえ当てがあるなら思いつくだけ言ってみろ！」
「……」
「リンダ！　世界中で一番おまえが好きだっ！」
「おお〜…」
「よーし、いいぞォ…」

対決、ヒューム



「やっぱり2対1じゃ、分が悪いな。
さて、約束通り、まずパパに会わせてあげよう。
べぇぇぇ〜、へっへっへっへっへっへ！
さぁて、次はママだ…。あれ、ママはどこだ？　アン、いないのか？　アン！
ああ〜っ、ママは行方不明か…！
すまないなぁリンダ、パパが甲斐性なしだから、
ママに逃げられてしまったよ。
あれぇ？　こんなトコロにいたのかぁ？
へっへ、愛し合う二人はいつも一緒。
そいつが何よりだ、そうだろう？　アン」
「…早く、逃げるのよふたりとも…、ヒュームには勝てない…」
「うがぁぁあああ！　うっせえんだよ、このアマは…。
ああああああっ！　ダレだぁ！　オレのアンをこんなメに！
ひどい！　ひどいよ、
血がでてるよぉぉ！　死ぬなぁ、アン！
だれだ、だれがやった？　オマエら…、オマエらだな!?
よくもオレのアンを…。ぶち殺してやるぅ！」



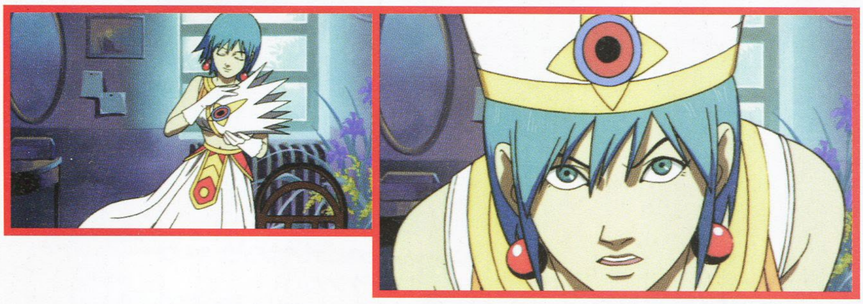




E
EVENT ANIMATION

scenario B
"HAPPY CHILD"

前 夜



「あら、ケン、来てたのぉ！
ちょうど良かった、うっふっふ、どう〜？
このドレス？　上品で控えめなデザイン、
私のイメージにピッタリだと思わない？
思うよね!?」

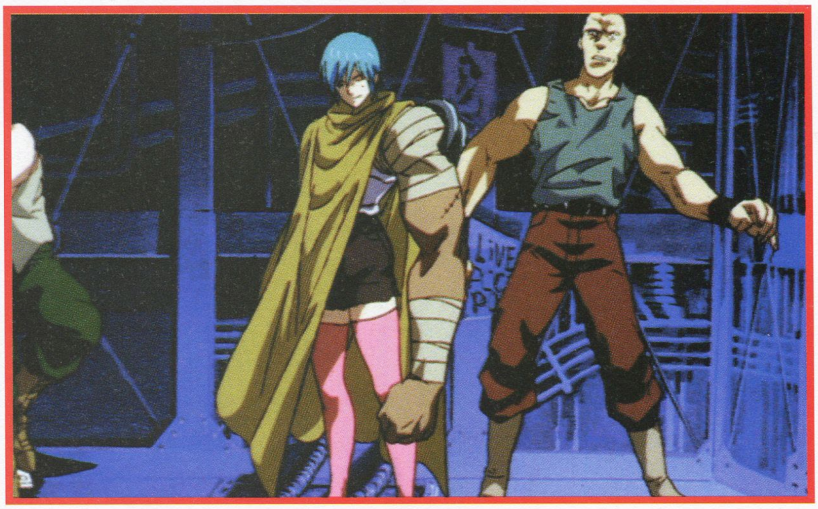
ミナゴ襲撃事件



「ZZZZZZZZ…………」
ガシャーン!!
「アナタ！」
「下がってろ！　何者だぁ！　キサマァ！」
ぐわぁあぁぁぁ！
「3、2、1！」
キャァアァアァァァァ!!
「きさまぁ、よくもっ！　ぶち殺してやる！」
「3、2、1、撃て！」
「リ……ンダ…」
「完了。よし、次は2階だ」

リンダとの再会





「やめな！　ケンに指一本でも触れてみな、
ただじゃおかないからね。
ヒューム・バーニングの左腕にかけて、
このリンダさんがとことんお相手するわよ。
パパのげんこは特別痛いわよ。殴られて
育った私が言うんだから、確かでしょ。
さて、誰から来るの？」



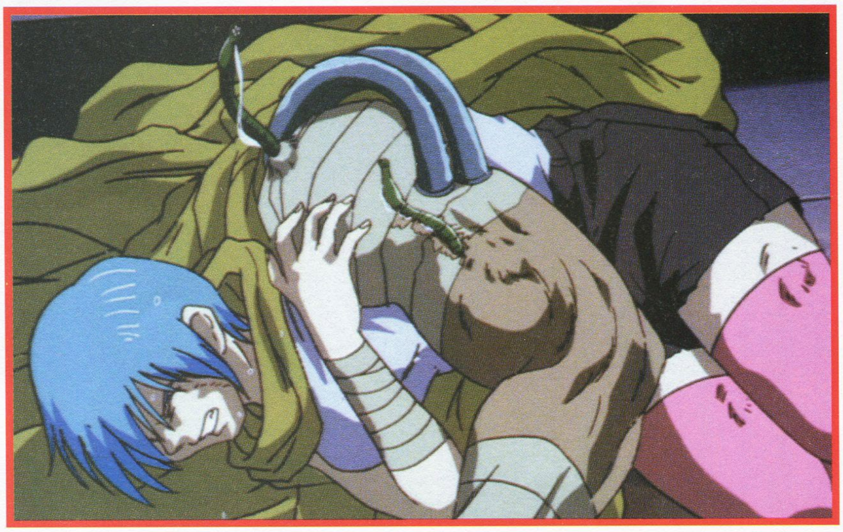
寄生虫



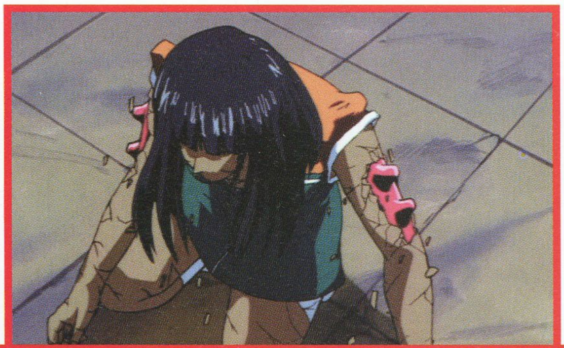
E
EVENT ANIMATION



「ウッ、ケーンッ!!」
「アッハッハッハッハッハッ！　いいぞ、いいぞお！　もっと腰を振れ！　ほら休むな！　踊れ！　踊れ！」



バトルモード・サチコ




「大丈夫よ、心配しないで…。
Bモード起動、3、2、1、GO!」
「3、2、1、撃て!」

「サチコでどうだ!?」



「納得いかないかね?」
「ま、これを見てくれ。
どうだい、この腕とう骨筋から上腕二頭筋につづくエレガントなカーブ。そう、リンダの左腕だ。
ちゃんとサチコに付けておいたよ。どうだ!? サチコでどーだ!?
それからこのドレス、見覚えないかい? リンダの部屋から頂いてきたんだ。
あつらえたようにピッタリだろう? どうだ!? サチコでどーだ!?
理論的にはね、子供も産めるハズなんだ。
試してみようよ、どうだ、ええ!? サチコでどーだ!?」
「う〜ん、生娘の匂いだ」
「どうだ!? どうだ!? サチコで、ど〜だぁぁ!?」

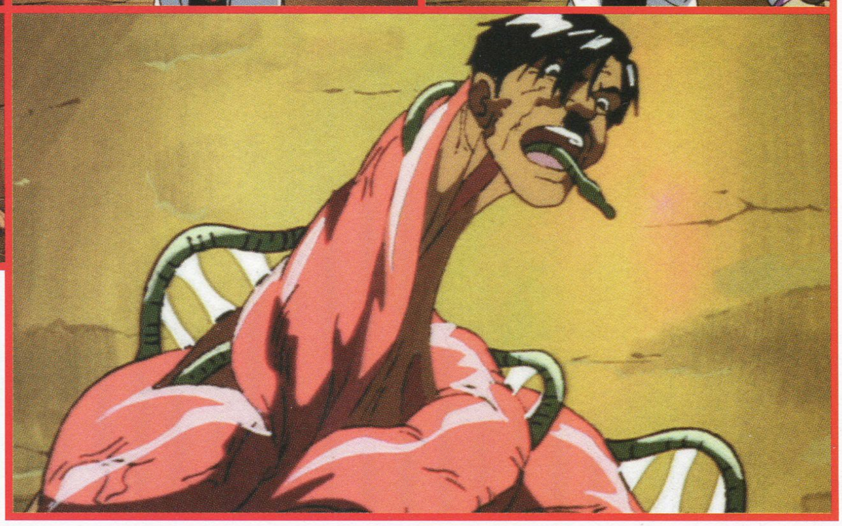



変態エモリ





「そうさ、一人娘を亡くした親の逆恨みだぁ！」
「うあぁぁぁぁあっっ！
……………逆恨みのどこが悪いっ!?
オレに教えてみろぉ!!」



エモリとサチコ

E

EVENT ANIMATION

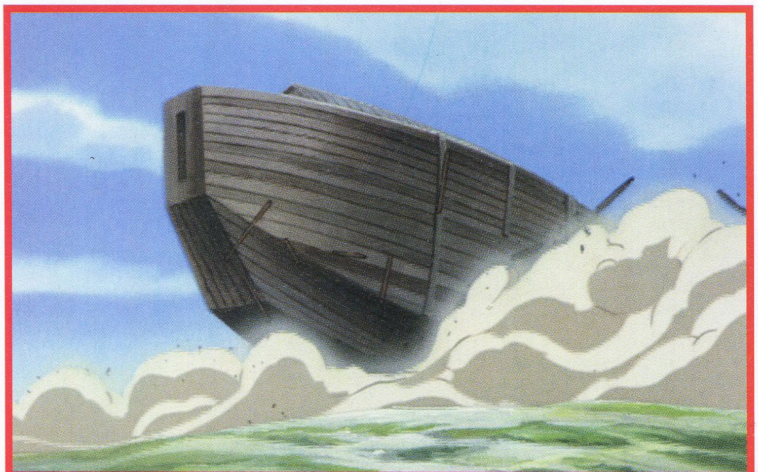


「あのガレキの下から這い出してくるのは簡単ではなかったよ………。何度もくじけそうになった、でもその度に心の中でサチコがこう言うんだぁ」
「お父様は、いつも最善を尽くしてきたし、できることは全てやるんじゃなかったの？」
「忘れるところだった……。一人寂しく眠り続けている私の可愛いサチコのことをね……」

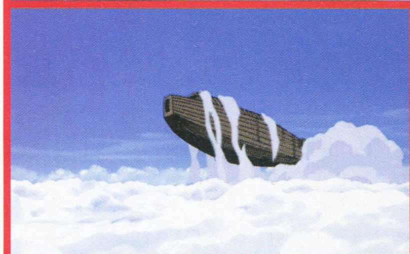


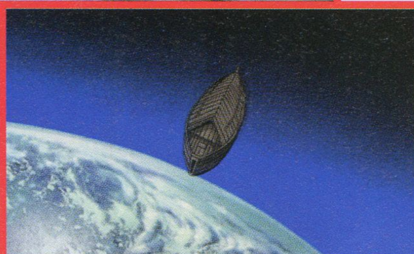
ending

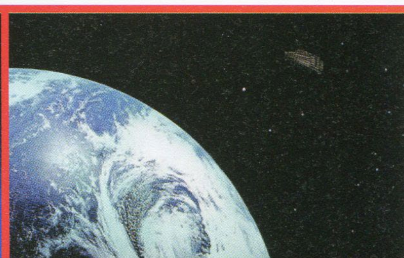
ネオケニアの死







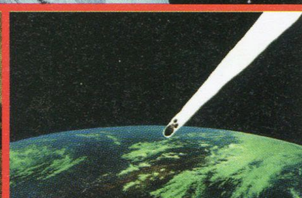






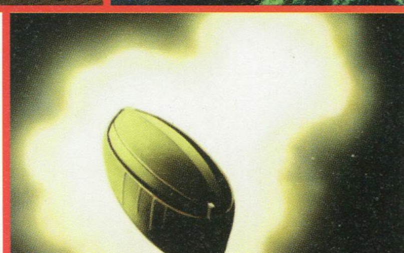


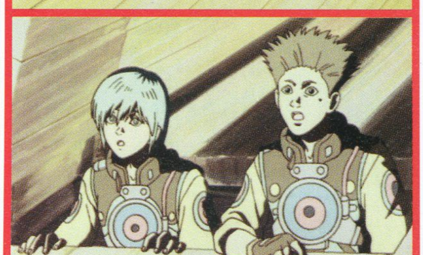






ズズズズズズ…………、「わ！」「わぁ！」
…………「目を覚ませ、目を覚ませ」
「？　何だ、今の声は？」
「甲板へ出て外を見ろ」
「ばか、やめとけよ。空気が！」
「大丈夫、見て」「死神が………」
「ネオケニアは今死んだ。
現在、AMD1999、7月31日、
船はこれより時間を跳ぶ！」
「時間を？」
「しっかりつかまってろ！　レディ、ゴー！」
「ケン！」
「なんなんだ、この船は!?」
「ネオケニアの復活は、
その死から二千六百四十七万二十一日後、
そこが行く先だ。目を逸らすな！
お前達が目指す世界はいつもそこにある！」







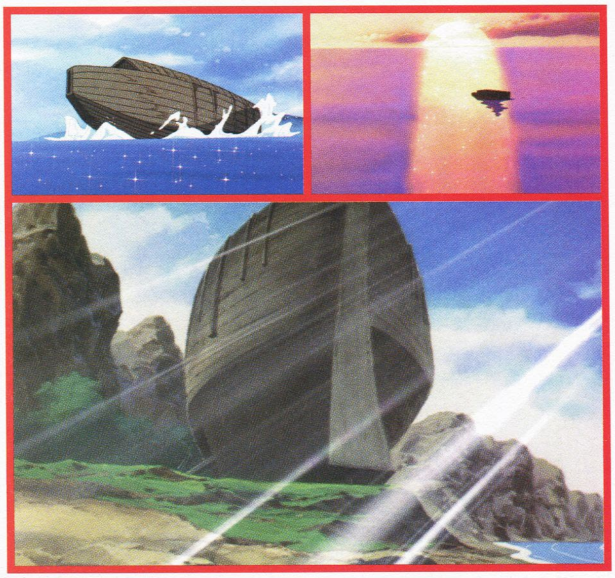




新天地



「この星は…ネオケニアじゃないのか?」
「あれは! 死神に削り取られた地殻が引き合って新しい……」
「月…………? まさか、この星は……?」



「見て!」
「これが新しい世界?」
「そうだ。いちばん古く、いちばん新しい、お前達の星だ。
かつてネオケニアと呼ばれたこの大地……、
これからこの星をどのような世界にするかは全てお前達の自由だ。
この星のもうひとつの名前は……」
「知ってるわ……」
「ねぇ、ケン。子供の頃の約束覚えてる?」
「あぁ、覚えてるよ、へっへっへ」



E EVENT ANIMATION

1年後	リンダ、長女マリア出産
2年後	長男出産
3年後	次男出産
	原住民と遭遇
4年後	原住民の集落へ転居
5年後	三男出産
6年後	次女と三女出産
	ケン、潅漑工事に着手
7年後	四女出産
9年後	五女出産
10年後	四男出産
	リンダ、麦の品種改良に成功
11年後	六女出産
12年後	ケン、農耕用水路完成
13年後	五男出産
	ケン、集落の村長に就任
14年後	七女出産
16年後	マリア、原住民と結婚
17年後	マリア、長男出産
18年後	リンダ、集落の村長に就任
63年後	ケン、狩猟中の事故で死亡
	享年81歳
83年後	リンダ、百歳の誕生日を迎える
85年後	リンダ死亡
	享年102歳

※〜〜部分はクリアした年や、プレイヤーが入力した子供の名前によって変わります。

MONSTERS

ネオケニア動物図鑑

ネオケニアに生息する捕獲可能な動物、特殊な動物など約120種を一挙に公開！
動物集めをより楽しんでもらうための資料として、大いに役立ててほしい。

【表の見方】

分類…いわゆる地球上でのその動物の種別（編集部独自の調べによる）。レベル…その動物の強さを表すＬＶ。ヒットポイント…その動物のＨＰ。売却価格…動物商に売却した時の価格。等級…その動物の価値の目安となる等級。Ｈ級からＡ級まであり、Ａ級の動物は保護指定のため普通の動物商では売却できません。なお、それぞれのデータは左の青字が♂（オス）、右の赤字が♀（メス）のものです。

動物名称：ブタ

偶蹄目イノシシ科

♂



♀



東エリア西地区、ハーディア周辺に生息する。非常に弱い上に、食糧にもでき重宝する動物。捕まえたら比較的長持ちする腸詰めにしておこう。

レベル：2／2　ヒットポイント：80／90
売却価格：1／1
等級：H／H

動物名称：リス

げっ歯目ネズミ科

♂



♀



東エリア西地区の森に住む小動物。強さはブタと同等かそれ以下。ケンが近寄ろうとすると、猛ダッシュで森の中を走り回わる。集団で生息している。

レベル：4／3　ヒットポイント：80／70
売却価格：1／1
等級：H／H

動物名称：トンボ

昆虫綱トンボ科

♂



♀



ハーディアの周辺をパタパタと飛んでいる昆虫。強くはないので、ちょっとばかり強くなったケンが攻撃すると、スグに砕け散ってしまう。秋になると大量発生する。

レベル：4／3　ヒットポイント：82／70
売却価格：5／2
等級：F／G

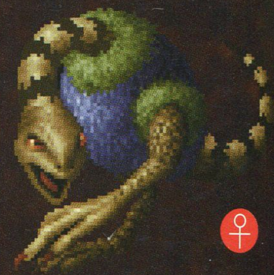
動物名称：ダチョウ

ダチョウ目ダチョウ科

東エリア西地区、オズボート周辺に住んでいる。能力的にはブタに毛が生えた程度だが、集団で群をなしている事が多い。一年中生息しているため、捕獲はたやすい。



♂



♀

レベル：3／4　ヒットポイント：115／120
売却価格：5／6
等級：F／F

動物名称：イヌ

食肉目イヌ科



東エリア西地区、ハーディアの南方の海岸に多く生息している野犬。この地区の動物にしては戦闘能力がかなり高い。遠吠えをする事で仲間を呼ぶ事がある。

レベル：11／11

ヒットポイント：153／165

売却価格：58／58

等級：C／C

動物名称：イカ

頭足綱二鰓目十腕亜目



東エリア西地区に多く生息する小型の動物。集団で行動し、戦闘中もとにかく数が多い。ただし逃亡する習性がある上、リスと間違えやすい。

レベル：8／6

ヒットポイント：146／102

売却価格：14／3

等級：F／G

動物名称：ネズミ

げっ歯目ネズミ科



東エリア西地区の水上でケン達をしつこく追い回す水棲生物。たまに陸にも打ち上がっている事もある。年中、雄、雌ともに数多く出現する。

レベル：4／4

ヒットポイント：82／82

売却価格 10／10

等級：C／C

動物名称：スズムシ

昆虫綱直翅目スズムシ科

ハーディア周辺の特定な場所でのみ生息する珍しい昆虫。身近にいるとき、リンリンリンと独特の鳴き声を聞く事がある。移動速度は比較的速く、無闇にウロウロしている。



レベル：4／4

ヒットポイント：19／16

売却価格：20／10

等級：B／C

動物名称：ウジ

昆虫綱膜翅目

ハエの幼虫として知られるが、ネオケニア種の生態はほとんど未知である。ハーディア周辺で発見された事がある。非常に脆弱、との噂があるが、確証は得られていない。



レベル：7／5

ヒットポイント：210／150

売却価格：191／61

等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：アイアイ

ネオケニア種目



哺乳類、人間に近い存在と言われるアイアイ。A級保護動物に指定されている程、目撃例は非常に少ない。雄、雌のつがいでいることが多い、と言われている。

レベル：20／19

ヒットポイント：182／166

売却価格：1388／1388

等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：サル

霊長目オナガザル科

東エリア東地区にある湖周辺に生息。近寄ってくる習性のため、序盤レベルが低いときは十分に強敵になりうる。一年中行動しているため、捕獲が簡単な部類だ。



レベル：7／6

ヒットポイント：130／124

売却価格：15／10

等級：E／E

動物名称：モグラ

食肉目モグラ科

東エリアの東地区に出現。ネオケニアのモグラは、地下を移動せずに草原を這って移動している。移動が遅いので先制攻撃を仕掛やすいぞ。捕獲後、食料に加工しておきたい。



レベル：6／5

ヒットポイント：168／118

売却価格：3／4

等級：H／F

動物名称：カニ

甲殻綱十脚目長尾亜目

東エリアの東地区に多く生息。動きは遅く接触しやすいが、装甲が厚いため序盤ではなかなか強烈な一撃を与えられないだろう。水中では戦闘速度が大きくパワーアップする。



レベル：7／5

ヒットポイント：90／76

売却価格：36／20

等級：D／C

動物名称：ウサギ

ウサギ目ウサギ科



東エリア東地区のさらに東、海岸沿いに多く生息している。オスは大量にいるが、メスの数が少なく、特定の季節にならないとなかなか見つからない。

レベル：8／7

ヒットポイント：115／85

売却価格：11／9

等級：F／F

動物名称：ヤドカリ

異尾下目ヤドカリ科



殻に引っ込んで小岩に化ける擬態のため、一見するとヤドカリとの区別が付かないが、間近に接近すると動き出す習性がある。戦いたく無い場合は、大げさに避けていこう。

レベル：5／4

ヒットポイント：115／110

売却価格：3／2

等級：G／G

動物名称：オコゼ

カサゴ目オニオコゼ科



東エリア東地区にある湖に多く生息。水上で背後に付かれると、脅威的スピードで追いかけてくる。ただ陸に上がれないため、水際で立ち往生する姿がよくみられる。

レベル：11／10

ヒットポイント：141／135

売却価格：29／23

等級：F／E

動物名称:**ゾウモツ** ネオケニア種目



闇の街ネブールへと続く通路にある湖に生息している、生き物の腸に似た生物。解体屋でバラしても大したモノは手に入らないが、たまにプチプチ卵やカニ武器が発見できる。

レベル:13/12　ヒットポイント:166/104

売却価格:136/36

等級:D/E

動物名称:**ミジンコ** 甲殻綱枝角目





カラゴラム下層にいるミジンコ博士の研究に、寄付という形で寄与することで、初めて遭遇する。しかし、寄付の金額は超高額。寄付した次の季節には出現する。

レベル:10/9　ヒットポイント:222/172

売却価格:124/99

等級:B/B

動物名称:**トカゲ** 有鱗目トカゲ亜目

直立歩行をするトカゲ。東エリア西地区のカラゴラムの洞窟に生息している。口から吐き出す火炎の息は、レベルが低い時には驚異。次々と仲間を呼ぶ事があるのも厄介だ。





レベル:15/13　ヒットポイント:187/136

売却価格:189/91

等級:C/D

動物名称:**ニワトリ** キジ目キジ科

マーブルポリスＢＩＦの広間に生息。見た目と違い格段に強力なパワーも持ち、火炎攻撃を仕掛ける力を秘めている。逃げ足が非常に速く、ダッシュしてもなかなか追いつけない。





レベル:17/16　ヒットポイント:180/142

売却価格:111/71

等級:E/E

動物名称:**ミミズ** 環形動物門毛綱





マーブルポリスＢＩＦに住み、広間に点在する石版を動かすと出現する。雌が戦闘中に成長し、雄に変態することもあるので注意。シナリオによっては、ダークリバーにも出現。

レベル:21/20　ヒットポイント:221/167

売却価格:542/434

等級:D/D

動物名称:**サイ** 奇蹄目サイ科



東エリアの北地区が生息地。大型の動物だけあって東エリアでは強力な相手だ。装甲がカタいため、ある程度レベルを上げてから捕獲に乗り出したい動物のひとつだ。

レベル:18/17　ヒットポイント:216/192

売却価格:555/333

等級:C/C

動物名称：オオカミ
食肉目イヌ科



東エリアの北地区に生息。遠吠えをすることで攻撃力がアップする習性あり。リンダの「ビシバシ調教」のレベルが上がっていれば、猟犬として仲間にすることができる。

レベル：17／17
ヒットポイント：230／233
売却価格：444／444
等級：B／B

動物名称：インパラ
偶蹄目ハーテビースト科



主に東エリア北地区に生息する動物。しかし、その分布する地域は狭く、発見することもあまり多くない。オス、メスともに解体すると「ウンチ」シリーズを発見しやすい。

レベル：17／16
ヒットポイント：196／182
売却価格：148／118
等級：E／E

動物名称：ライオン
食肉目ネコ科



ダイケイブの洞窟に住む2本足の肉食動物。同じ地域にいるオオカミとは比較にならないほどパワフルだ。解体するとオオカミ武器が手に入る事もある。

レベル：22／20
ヒットポイント：272／264
売却価格：1800／433
等級：B／B

動物名称：クジャク
キジ目キジ科

ダイケイブ深層に群生する花を採ろうとすると、擬態を解き襲いかかってくる美しい生物。解体してもこれといった物は得られないが、まれにライオン武器が見つかる。



レベル：16／14
ヒットポイント：166／150
売却価格：47／85
等級：C／D

動物名称：サザエ
前鰓亜綱原始腹足目リュウテン科



水、陸地を動き回る両生類タイプの生物。陸上での動作のケンらよりも緩慢だが、水上ではそこそこ動きを見せる。普段は岩の擬態で、カモフラージュしている。

レベル：23／22
ヒットポイント：267／213
売却価格：2259／1355
等級：B／B

動物名称：アヒル
ガンガモ目ガニガモ科



ダグポンドの固有種で、春か秋の二季節ダグポンドが増水した時にしか捕獲できない。雌の出現率が低いため、一季節逃すとパーティーのレベル加減では潰してしまうことも多い。

レベル：9／7
ヒットポイント：122／101
売却価格：50／24
等級：C／C

動物名称:イルカ

クジラ目マイルカ科

西エリアの南地区や、ダークリバーに生息する水棲生物。特殊能力の「超音波ウェーブ」はパーティー全員にダメージを与える攻撃だが痛くない。近づくと必ず寄ってくるぞ。





レベル:10/9　ヒットポイント:172/129

売却価格:31/13

等級:E/F

動物名称:ワシ

ワシタカ目ワシタカ科





西エリア南地区に出現する空飛ぶ動物。雄を武器加工することで強力な剣「ワシサーベル」を獲得できる。「ビシバシ調教」のレベルが高いなら仲間にすることも可能。

レベル:16/15　ヒットポイント:212/161

売却価格:236/85

等級:C/D

動物名称:ノミ

昆虫綱ノミ目



西エリア南地区に出没。分裂して増殖する特殊能力と吸血能力を持つ。分裂するとＨＰが半分になるが、攻撃力はそのままのため、増殖を続けらると脱出もできない局面も。



レベル:9/8　ヒットポイント:120/100

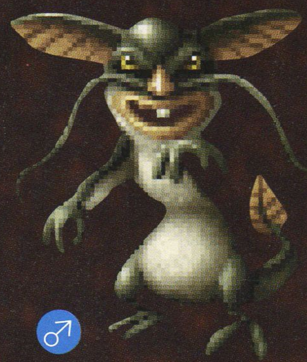
売却価格:13/5

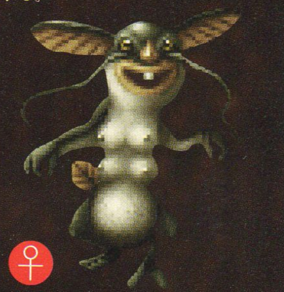
等級:F/G

動物名称:カワウソ

食肉目裂脚亜目イタチ科

西エリア南地区に生息。普通の動物だが、ある一定の時期に達すると絶滅してしまい、二度と捕らえられなくなる。特定の季節にのみ出現する。





レベル:14/12　ヒットポイント:187/120

売却価格:114/55

等級:D/D

動物名称:コアラ

有袋目コアラ科



西エリア南地区に出現する。あまり出現することもなく、H·Pが低いのでパーティーのレベルが高いと粉々に砕け散ってしまう事が多い。南エリア南東地区にも出現。

レベル:20/20　ヒットポイント:168/98

売却価格:578/346

等級:C/C

動物名称:ウマ

奇蹄目ウマ科



とてもアブナイ顔をしている、西エリアに生息する動物。ケンが接触しようとすると逃げるが、実は強い。いななくて仲間を呼ぶ習性があるため、大量捕獲も可能だ。



レベル:17/16　ヒットポイント:204/179

売却価格:118/118

等級:D/E

動物名称:トラ
食肉目ネコ科

A級保護指定されている貴重な動物。顔はトラそのものだが、それを支える体はクモか甲殻類のモノに酷似しており、レベルに関わらず襲いかかってくる。ウルマの奥地に生息。



レベル:21／20
ヒットポイント:376／280
売却価格:4330／2310
等級:A級保護指定／A級保護指定

動物名称:エイ
板鰓亜綱エイ目



ウルマの洞窟に生息。HPが異様に高く、倒す前にパーティーが全滅することも。同じウルマに住むトラを常食しているのか、解体すると「トラ武器」が手に入る。

レベル:19／21
ヒットポイント:208／448
売却価格:346／813
等級:C／D

動物名称:マンボウ
フグ目マンボウ科

ウルマに住む魚類。まず発見するのが困難な上、戦闘に入っても即座に逃げようとするので、捕獲するのが難しい。プカプカ浮いているが、果敢に近寄るか、行動が変化する。



レベル:23／21
ヒットポイント:800／700
売却価格:1694／723
等級:C／C

動物名称:タヌキ
食肉目イヌ科



容姿はアライグマの様なタヌキ。シャナイの洞窟に多く住んでいる。メスを解体すると、高値で売却できる「大判小判」を発見できる。ただし、確率はかなり低い。

レベル:12／11
ヒットポイント:173／156
売却価格:97／21
等級:C／F

動物名称:タコ
頭足綱二鰓目八腕亜目



シャナイのダンジョンに生息。昆虫の様な八本足を持つ。あまり強くないが、猟犬を丸飲みにする恐ろしい特殊能力を使う。シャナイでは猟犬を戦闘に参加させない方が無難だ。

レベル:11／12
ヒットポイント:132／199
売却価格:104／231
等級:F／E

動物名称:ハイエナ
食肉ハイエナ科



西エリア中央地区をうろつく平原の掃除屋。通常は姿を現さないが、「腐肉」を所持していると季節に関係なく臭いに釣られてやってくる。

レベル:11／11
ヒットポイント:119／127
売却価格:14／14
等級:G／G

動物名称：**モリアオ**

無尾目アオガエル科



オスは西エリア中央区の湖に多く出現するのでスグに捕獲できるが、メスは出現率が低いうえ、その姿を現わすのは洞窟の中に限られるらしい。

レベル：17／19

ヒットポイント：176／411

売却価格：888／2770

等級：D／A級保護指定

動物名称：**イタチ**

食肉目イタチ科

西エリアの中央地区に生息。しかし、普通に探しても決して見つからない。彼らは「木」に擬態しているのだ。冬場に遭遇すると、強力バージョンに変化。格段に強くなる特性がある。





レベル：12／11

ヒットポイント：172／126

売却価格：72／29

等級：D／E

動物名称：**カバ**

偶蹄目カバ科

アングリと開けた口が印象的。西エリアの中央区に数多く住んでいる。多くの大型動物のように、カバもまた動きがニブい。踏まれると身動きができなくなる特殊攻撃も見せる。



レベル：15／14

ヒットポイント：350／320

売却価格：284／151

等級：C／C

動物名称：**ヤギ**

偶蹄目ウシ科





西エリア中央区の半島周辺に住んでいる。この動物の特徴は雪上ではスゴク強くなるところ。パーティーのレベルが十分でないなら寒い時期の戦闘は避けた方が無難だ。

レベル：12／12

ヒットポイント：205／196

売却価格：113／75

等級：D／E

動物名称：**パンダ**

食肉目アライグマ科



大吹雪の吹き荒れる荒涼とした土地でしか発見できない幻の珍獣。ケンたちには目もくれず動き回っている。見た目と違い戦闘能力は高く、捕らえるのは困難。

レベル：47／45

ヒットポイント：600／500

売却価格：2869859／918355

等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：**カメ**

カメ目潜頭亜目

キリンのような長首を持つ水棲動物。西エリア中央に生息。母性が強いのか、洞窟で生まれた卵を盗むとしつこく追いかけてくる。甲羅に閉じ篭もり攻撃を弾く特性がある。



レベル：19／18

ヒットポイント：490／308

売却価格：693／277

等級：C／D

動物名称:アザラシ

鰭脚目アザラシ科




西エリア中央区にあるノースカメノスに生息するが、出現頻度は低い。解体すると非常に高価な超大金塊を入手する事もできるオイシイ動物。解体屋で片っ端からサバくのも吉。

レベル:22/20　ヒットポイント:430/220
売却価格:1355/289
等級:C/E

動物名称:ツバメ

スズメ目ツバメ科



スワロームの洞窟にのみ巣くう渡り鳥。洞窟内を縦横無尽に飛び回っている。洞窟から旅立つ習性があり、まれに海の上を飛んでいる姿も見る事がある。



レベル:15/14　ヒットポイント:152/160
売却価格:114/ 91
等級:C/C

動物名称:フクロウ

フクロウ目フクロウ科




スワロームに生息する固有種。洞窟内を普通に歩いていても見つける事はできない。夜行性の動物なので、野営をしないと姿を現さないのだ。

レベル:17/16　ヒットポイント:222/211
売却価格:296/237
等級:C/C

動物名称:シロクマ

食肉目クマ科




西エリア北地区に住むが、活動季節は冬のみ。中央地区の湖に氷が張りカメの代わりに出現。特殊能力の「絶対零度ブレス」は強力なうえ、HPもけっこう多め。

レベル:21/19　ヒットポイント:260/200
売却価格:1080/347
等級:C/D

動物名称:ペンギン

ペンギン目ペンギン科

雪上を元気よく動き回る、寒い地域にのみ住む動物。見た目の可愛らしさとは裏腹に「吹雪ストーム」などの強力な特殊能力を使ってくる。雌の出現頻度は低め。




レベル:13/12　ヒットポイント:141/106
売却価格:68/29
等級:D/E

動物名称:トナカイ

偶蹄目シカ科

西エリアの北、Gファクトリー周辺の最果ての地に出現する。顔が非常に怖いが、能力の方もかなり強力。特殊能力の「踏みつけ」は味方の動きを完全に封じてしまう。




レベル:22/21　ヒットポイント:316/232
売却価格:903/406
等級:C/D

動物名称：キツネ

食肉目イヌ科



ノースカメノスや西エリア北地区に住む、容姿は獣というより人間に近い動物。突進しダメージを与える攻撃をするため油断は禁物だ。武器にするか売った方がいいだろう。

レベル：21／21
ヒットポイント：232／265
売却価格：406／406
等級：D／D

動物名称：クジラ

クジラ目ハクジラ亜目



西エリアの北部で生息する水棲動物。冬の吹雪いた時期にしか姿を現さない上に、その巨体を擬態よって隠しているため、発見しにくい。ネオケニア最強の動物とうたわれる。

レベル：45／42
ヒットポイント：850／600
売却価格：1836710／940395
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：トド

鰭脚目アシカ科



西エリアの北やノースカメノスに出没。HPが非常に高く、体当たりによる特殊攻撃は防御力が低いと、大ダメージを受けること間違いなし。

レベル：26／24
ヒットポイント：880／340
売却価格：13200／1410
等級：B／B

動物名称：カエル

無尾目

スパームリナの洞窟にのみ出現する、出現頻度の低めな両生類。出現数もそんなに多くないので、貴重。貧相な外見とは裏腹にレベルや戦闘能力は洞窟内では高いほうだ。



レベル：19／21
ヒットポイント：196／451
売却価格：130／813
等級：F／D

動物名称：コウモリ

翼手目



人をも襲う凶暴なコウモリ。スパームリナに出現する固有種だが、夜行性の動物なので野営をしなければ捕獲することができない。吸血、奇声、超音波と多彩な攻撃を見せる。

レベル：15／15
ヒットポイント：137／146
売却価格：71／71
等級：E／E

動物名称：アメンボ

昆虫綱半翅目アメンボ科

スパームリナの毒沼を住処とする一つ目4本足の生物。能力的にはそれほど優れていないが、多彩なガス攻撃を繰り出してくる。その中の窒息ガスには注意したい。



レベル：14／14
ヒットポイント：175／153
売却価格：114／76
等級：D／E

動物名称：ヒツジ

偶蹄目ウシ科

スパームリナに住む一つ目の動物。それほど強くはないので、一定以上の能力があれが簡単に捕獲できる。弱いだけあって、売却値段はかなり安い。




レベル：15／15　ヒットポイント：160／168

売却価格：53／71

等級：F／F

動物名称：クマ

食肉目クマ科

岩に化け、強靭な肉体で通りすがりの冒険者に襲いかかる動物。通常はスパームリナで捕獲可能だが、まれに地下エデン北西地区でも岩に化けていることがある。




レベル：21／20　ヒットポイント：440／250

売却価格：3380／325

等級：B／D

動物名称：クラゲ

鉢クラゲ綱水クラゲ目

スパームリナに生息。出現条件は厳しく、スパームリナ内の酸の沼地で野営しなければならない。確実に捕獲するために「飛び起き」の能力は身につけておきたい。




レベル：15／14　ヒットポイント：280／240

売却価格：53／45

等級：F／E

動物名称：ワニ

恐竜亜綱ワニ目

主にダークリバーに生息する大型の爬虫類。水棲生物だけあって水上では強く、尻尾による攻撃は強力だ。単体、もしくはつがいで行動する事が多いのが救い。




レベル：19／16　ヒットポイント：267／225

売却価格：177／133

等級：C／D

動物名称：ゼブラ

奇蹄目ウマ科

身体はシマウマそのものだが、顔が口だけという妖怪さながらの姿をしている動物。イノシシと生活圏が同じらしく、ドギファの北の森に多く住んでいる。




レベル：18／17　ヒットポイント：205／171

売却価格：370／222

等級：C／C

動物名称：ヒョウ

食肉目ネコ科

ドギファ周辺を徘徊し、住民を脅かす肉食動物。HPこそ低いものの、この近辺の動物の中では強敵。レベルが低いときはヒョウの襲撃に悩まされるだろう。




レベル：17／16　ヒットポイント：217／195

売却価格：222／178

等級：C／C

動物名称：**ウミウシ**

後鰓亜綱翼足目裸鰓亜目

南エリア北東地区に住む軟体動物。あまり姿が見られないが、ドギファの北の小さい湖が比較的発見しやすい。ＨＰがかなり高い点に注意。



レベル：14／13
ヒットポイント：600／520
売却価格：75／34
等級：C／D

動物名称：**イノシシ**

偶蹄目イノシシ科



イノシシというよりは、ブタ人間とでもいうべき容姿をしている２足歩行の動物。南エリア北東地区、ドギファよりも少し北の森周辺に出没する。ケンをしつこく追い回す。

レベル：17／15
ヒットポイント：200／144
売却価格：56／45
等級：F／E

動物名称：**ハマグリ**

二枚貝綱真弁鰓目マルスダレガイ科



巨大な水棲生物。大きいだけあって移動スピードに難はあるが、攻撃力、ＢＰともに高い。特に特殊能力の「体当たりアタック」は威力抜群だ。

レベル：19／18
ヒットポイント：405／258
売却価格：693／277
等級：C／D

動物名称：**ネコ**

食肉目ネコ科



こぢんまりとしてカワイイ感じがするが、性質は凶暴な動物。南エリアのダークリバーで発見できるが洞窟の内部の水気の無いところにしか出現しない。

レベル：16／15
ヒットポイント：120／158
売却価格：177／71
等級：D／E

動物名称：**ヒル**

環形動物門ヒル綱

ダークリバーを住処にする吸血動物。赤ん坊のようにハイハイする姿は不気味そのもの。特殊能力も豊富で「吸血アタック」から「分裂」まで多芸多彩。



レベル：19／17
ヒットポイント：220／175
売却価格：260／55
等級：F／G

動物名称：**マイマイ**

軟体動物門腹足綱有肺類

ネオケニア版カタツムリ。動きはスローモーなので出会い頭に接触、ということはまず無い。防御力高めなので、武器は破壊力のあるものを装備しておきたい。



レベル：19／19
ヒットポイント：240／228
売却価格：173／173
等級：E／E

動物名称：エビ

甲殻綱十脚目長尾亜目





ダークリバーに住む固有種のひとつ。ここに住む生物の中では弱い部類に入るので、ケンのレベルがある程度あれば楽勝。「鎧スキン」という防御力アップの特殊能力を持つ。

レベル：14／14

ヒットポイント：128／119

売却価格：76／76

等級：E／E

動物名称：サメ

軟骨魚綱板鰓亜綱





水棲生物の宝庫、ダークリバーに生息する動物の一種。ナワバリに入った敵に戦闘をしかけてくるため、ここではどうしても相手が有利な水の上での戦いになる。

レベル：21／20

ヒットポイント：444／311

売却価格：2160／578

等級：B／C

動物名称：ライギョ

スズキ目タイワンドジョウ科

地下エデン北西地区や南エリアのコラルコラーナに生息する大型生物（コラルコラーナは浸水時に出現）。特殊能力の「捨て身アタック」は強烈。水上では非常に素早い。





レベル：25／24

ヒットポイント：440／294

売却価格：1980／1050

等級：D／D

動物名称：ペリカン

ペリカン目ペリカン科





ダークリバーを抜けた先、周囲を山と海に囲まれた南エリア南東地区に住む。何故かケンの所持金が０Ｇでないと出現しない。動きは鈍く、ケンたちには見向きもしない。

レベル：20／20

ヒットポイント：221／191

売却価格：1156／867

等級：B／B

動物名称：アリ

昆虫綱膜翅目アリ科

サマキアの洞窟の奥に集団で住む昆虫。ＨＰが低すぎて捕獲しづらい。巣の奥にいるメスはＡ級保護指定を受ける程貴重。雄アリは、ナワバリに入る侵入者を攻撃する習性がある。





レベル：18／20

ヒットポイント：30／40

売却価格：55／694

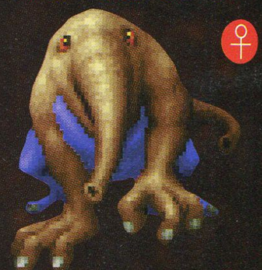
等級：G／A級保護指定

動物名称：アリクイ

貧歯目アリクイ科

アリが大量にいるサマキアでは、それを常食するアリクイも生息している。解体すればアリに関するアイテムが手にはいるかといえばそんな事はない。影の薄い動物である。





レベル：10／9

ヒットポイント：142／115

売却価格：15／4

等級：G／H

動物名称：ヒドラ

ヒドロ虫綱ヒドラ亜目



A級保護指定を受けるレアな動物。普通に探しても見つかることのない夜行性の動物だ。捕獲したかったら、サマキアの洞窟で野営をしよう。

レベル：24／22

ヒットポイント：700／360

売却価格：16900／3610

等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：ウニ

棘皮動物門



全身を針の様に硬質化した毛で覆う、奇妙な動物。全身の毛を散弾銃の様に発射する特殊能力「体毛ミサイル」の破壊力は抜群。十分な警戒が必要だ。

レベル：17／15

ヒットポイント：328／176

売却価格：222／106

等級：E／D

動物名称：ヘビ

有鱗目トカゲ亜目

ヘビのようだが両手両足がある変なヤツ。あまり多くは姿を見せないが、腐肉を持っていると近寄ってくる。カカーナホテルの上層部に出現。



レベル：16／13

ヒットポイント：218／196

売却価格：564／162

等級：C／F

動物名称：カラス

スズメ目カラス科



南エリア西地区の砂漠周辺、またはカカーナホテルに生息する鳥類。カカーナホテルでは大量のカラスが大規模な巣を作って住み着いていて、ナワバリに入ると襲ってくる。

レベル：14／13

ヒットポイント：182／158

売却価格：75／45

等級：E／E

動物名称：ラクダ

偶蹄目ラクダ科

西エリアでは乗り物として大いに利用されている動物。砂漠の上では行動が迅速になるので、できれば他の場所で戦いたいところだ。



レベル：22／21

ヒットポイント：272／218

売却価格：236／106

等級：C／D

動物名称：カンガル

有袋目カンガルー科

南エリアの西地区、砂漠周辺に出現する。ケンのＨＰが極端に低くなると姿を現すヘンな動物だ。間際に近寄ると、一気に襲いかかってくる習性がある。



レベル：11／11

ヒットポイント：131／125

売却価格：43／43

等級：B／B

動物名称：カマキリ

昆虫綱カマキリ目



両腕がカマ状に発達した昆虫。フィールド上での動きは非常にニブく、止まっているかのように鈍重。接触しないかぎり、襲ってくる事はない。

レベル：16／16　ヒットポイント：184／210

売却価格：177／236

等級：D／C

動物名称：アルマジ

貧歯目アルマジロ科

南エリア西地区の広大な砂漠地帯を根城にする、厚い装甲を持った動物。解体するとトゲトゲ卵を入手できる事もある。また、サンドホールにも出現する。



レベル：19／18　ヒットポイント：180／160

売却価格：462／208

等級：C／D

動物名称：ムカデ

節足動物門唇脚綱

南エリア西地区の砂漠が住処。地中を移動しているので見つけにくいが、よく見ると渦巻状の物体が移動しているので分かる。獰猛な性格で獲物を追い続ける習性を持つ。



レベル：23／24　ヒットポイント：238／260

売却価格：847／2820

等級：C／B

動物名称：クワガタ

昆虫綱鞘翅目クワガタムシ科



連邦によって管理された公園フローラジャムに生息する。メスの数が少なく、シナリオCではオスだけ出現する。オスを解体すると「鮮血の果実」が手に入ることもある。

レベル：15／14　ヒットポイント：211／200

売却価格：71／364

等級：E／A級保護指定

動物名称：サソリ

クモ形綱サソリ目

南エリア南端のサンドホールに生息。アリジゴクの様な巣を作り、犠牲者を待っている。サンドホールでは突然変異種の「にせサソリ」という昆虫も存在する。



レベル：17／17　ヒットポイント：172／164

売却価格：444／444

等級：B／B

動物名称：バッタ

昆虫綱直翅目バッタ科



公園内に生息する植物と共生するコバンザメ昆虫。普段その姿を見ることはなく、生態等はよく知られていない。ただ脆弱なため、捕獲は細心の注意が必要。

レベル：12／12　ヒットポイント：52／58

売却価格：97／194

等級：B／B

動物名称：**モンシロ**

昆虫綱鱗翅目シロチョウ科



南エリアのローズガーデンにある公園に姿を現す昆虫。数が少ないのか、なかなか発見できない。メスを解体すると、まれに「王者の表彰状」が入手できる。

レベル：4／5

ヒットポイント：19／26

売却価格：19／24

等級：B／B

動物名称：**ゴキブリ**

昆虫綱ゴキブリ目

ローズガーデンの公園に大量に生息する顔つきもイヤらしい昆虫。動きが機敏な上、数が多い。南エリア南西地区にも出現する事がある。





レベル：19／20

ヒットポイント：225／188

売却価格：43／72

等級：H／H

動物名称：**ハチ**

昆虫綱膜翅目



南エリアのローズガーデンで捕獲できる昆虫。それほど強くないが、素早く好戦的な上、集団で出現する。数で押されて不覚を取らないよう注意したい。

レベル：18／18

ヒットポイント：125／111

売却価格：83／83

等級：F／F

動物名称：**ゴリラ**

霊長目ショウジョウ科





地下エデンの北西地区に姿を現す人型の動物。ＨＰが高く、頑丈な相手だ。解体するとまれに「王者のメダル」が見つかる。また、カーナホテルにも出現する。

レベル：21／20

ヒットポイント：465／306

売却価格：1080／578

等級：C／C

動物名称：**ウナギ**

ウナギ目ウナギ科





地下エデン北西地区に住む空飛ぶウナギ。こいつの攻撃で怖いのは大量の尿でケン達の足元を水浸しにしてから、10万ボルトの電撃攻撃。失神したら致命的だ。

レベル：21／20

ヒットポイント：246／192

売却価格：542／260

等級：C／D

動物名称：**セミ**

昆虫綱半翅目セミ上科

セミというにはあまりにもかけ離れた姿をした４本足の生物。奇怪な容姿は存在感十分だ。戦闘では、味方を混乱させる奇妙な鳴き声を発する。





レベル：16／15

ヒットポイント：195／154

売却価格：473／284

等級：B／B

動物名称：星がた
ネオケニア種目



地下エデン北西地区の水辺に生息する、文字どうり星型をした生物。新種のためA級保護指定されている。動きはニブく、ほとんど静止したよう。特殊能力は「吸血アタック」。

レベル：18／17
ヒットポイント：275／208
売却価格：1480／888
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：カモシカ
偶蹄目ウシ科



木に擬態する能力をもった動物で、ほとんど動かないでいる。なかなか発見しづらいが、木の多いエリアを何度も往復していれば、そのうち見つかるはずだ。じっくり探そう。

レベル：18／17
ヒットポイント：252／200
売却価格：370／222
等級：C／C

動物名称：ナマズ
ナマズ目



その強力な放電能力からネオケニアでは発電にも使われる大型の水棲生物。10万ボルトの電撃はまともに喰らった者を失神させる。ネオケニアでも最強の動物のひとつ。

レベル：23／26
ヒットポイント：262／880
売却価格：635／13200
等級：D／B

動物名称：コイ
コイ目

地下エデン北西地区に住む水棲生物。その習性は奔放で、自由気ままに水中を泳ぎ回っている。移動速度が遅いので背後をとるのは簡単。能力的にもたいしたことはない。



レベル：18／16
ヒットポイント：250／232
売却価格：370／53
等級：B／F

動物名称：アンコウ
アンコウ目アンコウ科

ガピアに生息している固有種。ただし、ここで捕獲できるのはメスだけ。水上、陸上を歩き、接近しようとすると逃げ出す。



レベル：21／21
ヒットポイント：230／260
売却価格：150000／271
等級：A級保護指定／E

動物名称：キリン
ネオケニア種目



地下エデン周辺に生息する夜行性の動物。出現数は少なく、貴重とされているためA級保護動物に指定されている。

レベル：22／21
ヒットポイント：260／196
売却価格：3610／2891
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：ナマコ

棘皮動物門



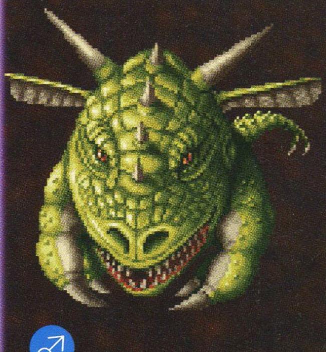
地下エデンのガピアに住む水棲動物。ＨＰが高く、打たれ強い。また、メスを解体すると「白の獣人像」を発見できる事があるのも覚えておきたい。

レベル：21／20
ヒットポイント：520／398
売却価格：1080／587
等級：B／C

動物名称：ドラゴン

ネオケニア種目

伝説のモンスターの名を授かる生物。メルトポット周辺に現われる、あらゆる能力がトップクラスに位置する強大な怪物だ。獲物を弱そうに見えるものに限定して襲撃してくる。





レベル：40／38
ヒットポイント：750／450
売却価格：200000／128395
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：ツノ野郎

ネオケニア種目

ホルスタイン牛によく似た新種動物。締まらない姿とは裏腹に、非常に強い。突進力がある身体で何度もアタックしてくる。普段の行動は温和で、襲ってくる事はない。





レベル：35／33
ヒットポイント：640／360
売却価格：18400／5250
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：トリケラ

角竜類





トリクロスの洞窟にいる恐竜型の生物。地上の動物よりはるかに厄介な相手だ。気絶を誘う「失神シャウト」は特に強力。解体すると「白の獣人像」が手に入る事もある。

レベル：31／30
ヒットポイント：685／432
売却価格：40300／21500
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：バイソン

偶蹄目ウシ科

地下エデン南西地区に住む動物。数が少ないせいか、一定の時期になると絶滅してしまう。絶滅を防ぐ手だてはないので、その前に捕獲するしかない。





レベル：24／23
ヒットポイント：272／201
売却価格：1410／635
等級：C／D

動物名称：コブラ

有鱗目ヘビ亜目コブラ科

地下エデン南西地区の水中、陸上に生息。こちらから近寄ると襲ってくる。特筆すべきはリンダの「ビシバシ調教」で仲間にできる点。





レベル：25／24
ヒットポイント：284／273
売却価格：2823／2823
等級：B／B

動物名称：小さいの ネオケニア種目

♂

♀


ネコがひと回りパワーアップした新種動物で、A級保護指定を受けている。解体すると「プテラノ服」などの装備品や「大金塊」のようなお宝が発見できる。

レベル：19／18　ヒットポイント：224／207
売却価格：1850／1110
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：バファロ 偶蹄目ウシ科ウシ亜科

♀

♂


地下エデン南西地区の周囲を溶岩や岩石で閉鎖されたエリアに出没。ただし、夜行性の動物なので、野営をしないと捕獲できない。雄は強力なために捕獲が難しい。

レベル：25／23　ヒットポイント：720／310
売却価格：10500／4510
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：プテラノ 翼竜類


♂

♀

バードラインで乗り物として使われている翼竜。地下エデンやプテラノテラスを自分達の住処にしており、ナワバリ内の侵入者を追い回す。残念ながら捕まえても乗り物にはできない。

レベル：27／28　ヒットポイント：319／403
売却価格：16500／20600
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：アゲハ 昆虫綱鱗翅目アゲハチョウ科


♂

♀

地下エデンのプテラノテラスに生息する美しい昆虫。出会う頃には、こちらが強くなっているので捕まえるのが難しい。また、近寄るとすぐ逃げてしまう習性がある。

レベル：16／16　ヒットポイント：30／32
売却価格：474／355
等級：B／B

動物名称：カメレオ 有鱗目トカゲ亜目カメレオン科

身体の色を周辺の景色に同化させる非常に珍しい能力を持っており、姿を見る事ができない。また、動くこともほとんどないため、発見すら困難だ。

♂


♀

レベル：10／10　ヒットポイント：240／280
売却価格：555／555
等級：B／B

動物名称：クモ クモ形綱真正クモ目


♂

プテラノテラスに生息するクモは、解体したとき豪華なアイテムを入手できる。雄は「バファロ武器」「超大金塊」、雌は「プテラノ武器」「超大金塊」とオイシイ。


♀

レベル：27／26　ヒットポイント：540／376
売却価格：8270／2200
等級：B／C

動物名称：変なヤツ
ネオケニア種目



毒々しい色をした身体がやけに印象的な新種動物。電撃によるアタックを得意としており、「無差別サンダー」で放電する危険な相手。10万ボルトの電撃も強力無比。

レベル：27／26
ヒットポイント：500／340
売却価格：16500／8823
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：ゾウ
長鼻目ゾウ科



地下エデンに生息する大型哺乳類(？)。大きな身体から繰り出される攻撃は破壊力抜群。ナワバリに入ってきた者を追撃してくる。「ビシバシ調教」で仲間にする事ができる。

レベル：28／27
ヒットポイント：880／620
売却価格：20600／16544
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：緑の魚
ネオケニア種目

地下エデンに住む新種動物。実際に緑色をしているのはメスだけだ。血を見ると興奮し、攻撃力が上昇する「流血ファイト」を特殊能力としている。



レベル：24／22
ヒットポイント：330／200
売却価格：5647／2168
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：ナナホシ
昆虫綱鞘翅目テントウムシ科



地下エデン、アナビスに住むA級保護指定の動物。レベルの高さに反比例してHPが低い。ブーンと空を飛んでいるため発見しづらい。襲いかかってくる事はない。

レベル：24／23
ヒットポイント：60／50
売却価格：5647／3388
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：光るヤツ
ネオケニア種目



小アナビスB2Fに住む新種。HPが1と極端に少なく、捕獲するのが難しい。さらに動作が素早い上に、逃げ行動に出る習性がある。

レベル：16／15
ヒットポイント：1／1
売却価格：711／568
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：超強いの
ネオケニア種目

アナビス、小アナビスのどちらにも出現する恐竜に似た新種動物。"超強いの"という名前が示す通り、ネオケニア最強クラスの動物のひとつ。非常にタフで凶暴な相手だ。



レベル：35／33
ヒットポイント：700／400
売却価格：42073／42073
等級：A級保護指定／A級保護指定

動物名称：フグ	フグ目フグ科



フグも、滅多に見つからないＡ級保護指定の動物。フォンタナの名所でもある大きな滝、その滝壷にフグは生息する。滝に飛び込めばスグに見つかるはずだ。

レベル：23／24　ヒットポイント：257／278
売却価格：6776／4235
等級：Ａ級保護指定／Ａ級保護指定

動物名称：飛ぶ動物	ネオケニア種目



正式名称がまだない新種動物のひとつ。もちろん、Ａ級保護指定の扱いをうける貴重な動物だ。地下エデンのフォンタナに滝があるが、その滝壷の裏の洞窟に住んでいる。

レベル：17／19　ヒットポイント：225／382
売却価格：1776／1850
等級：Ａ級保護指定／Ａ級保護指定

動物名称：アカカズラ



洞窟にひっそり咲く。かわいい花に変化して犠牲者を待つ食肉植物。

動物名称：イヌクイ



大口でなんでも丸飲みにする植物。倒しても捕獲できない。

動物名称：ダリアリ



植物園を小さい体で動き回り、ケン達に襲いかかってくる。とても、しつこい。

動物名称：ファング



カラゴラムの奥に住む野犬のボス。倒すと「ファングの牙」を入手できる。

動物名称：ニセサソリ



サンドホールに生息するサソリの突然変異種。

動物名称：キリンドウ



キリンに酷似した姿で、近寄ってくる人々を惑わす正体不明の動物。

動物名称：オリジン



エモリ博士が造りだした人工生命体。守衛の役目も果たす忠実な“番犬”だ。

動物名称：ロゼ



ローズガーデンに出現。マダムとプチと二種が存在し、マダムロゼには共生生物あり。

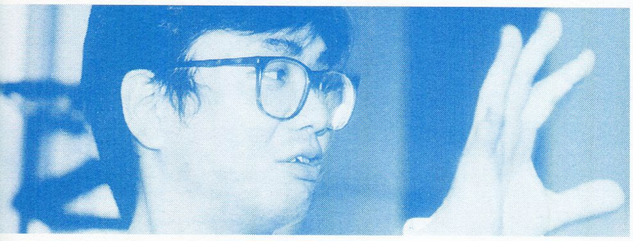
動物名称：ゴリラン



そのたくましい体からはとても想像できないが、花に囲まれた場所に生息している。

桝田省治 インタヴュー

リンダキューブ アゲイン 総監督



惑星滅亡という避けられない運命。ヒロインとたった二人で旅立つ新天地…従来のRPGとはまったく異なるシナリオに、随所に感じられるグロテスク、エロス、バイオレンス…。『天外魔境II』のシナリオを手掛けた桝田省治氏はなぜ『リンダ～』を作ったのか？ 動物集めというアイデアの意外な源とは？ 「リンダ～」の総監督にそのすべてを語ってもらった。

●画面はショボいです（笑）。でも…絶対に面白い！

●普通のRPGとは正反対なゲーム性

――『天外魔境II』のアンチテーゼとして『リンダ～』が生まれたということですが、そもそもの始まりは？

最初に動き出したのは、『天外魔境II』が発売される前だったから'91年の暮れあたりからかな。『天外II』はスーパーCD-ROMの顔になるように、いろんな層に確実に売れるゲームとして作っていたから、斬新なアイデアとかマニアが喜びそうなネタとかは全部切っていったんだ。だけど、プレイし続けても終わらないゲームに多少嫌気が差していたのかな。だから、その反対のゲームを考えたんだ。プレイ時間が短く、かつ親切じゃないゲーム。ちょうど『天外II』の制作が一番忙しい時期に、スタッフと酒を飲みながら「こういうのがやりたいね」って話していて、その場ですぐに大まかなプランはできあがったんじゃないかな。「とにかく、ゲーム性メインで行こう。普通のRPGとは全部反対にして」ってね。

「普通のRPGでは敵が襲ってくるから、逆に敵が逃げるものにしよう。レベル上げに集中して、ただ強くするっていう傾向があるから、強すぎると問題があるようにレベルなんて関係なくしよう。お金が無くてもなんとかなっちゃう。絶対悪なんか存在しない。プレイ時間が長い方がいいって言うなら短くしよう」そんな話から、町がひとつしかなくて、そこに動物園を作るってのを考えた。西も東も分からないフィールドで動物を捕まえてきて動物園を作る。店も宿屋もない。そんなゲームにしようって。それから、ある人に紹介された『ローグ』（注1）というゲームにあるような要素も面白いな、と。

『天外II』は基本的に、指示されてその通りに動いてゲームを進める展開なんだけど、そういうゲームってシナリオが面白ければ当然面白いわけ。だけど、良いシナリオが無くても面白いゲーム、いい加減な要素を持っていて、ダラダラ面白い感じのゲームがいいなって考えてたんだ。

もちろん『天外II』は非常に良くできているゲームだと思う。あの頃のエンターテインメントとしては最高峰だと思うし。だけど、プレイヤーを非常によく管理しているゲームなんだよね。プレイヤーがどんな行動を取っても、ちゃんとバランスが崩れないようになっていたり、多少セリフを見落としても確実に伏線が出てくるようになっていたり。すごく細かく調整して制作したから。そういうゲームは、自分で作っちゃうと後からプレイしても面白くないわけ。もう、何から何までみんな知っているからね。だから、作った本人たちが後でハマれるゲームがいいなって。

――他に『リンダ～』が他のRPGと違う点は？

普通のRPGは、エンターテインメントの小説や映画と同じように消費されているんじゃないかと思う。プレイヤーがワクワクしながら、「次はこうなるに違いない」とか「やっぱり、そうだった」って割合が大部分を占めて、あとのほんの少しを裏切る展開になっている。だから、敢えて『リンダキューブ』



では、他のRPGよりもシステム的に裏切る割合を大きくしているんだ。そこで手に入るべき物が平気で無かったり、逆に別のものが手に入ったり…。予想して行動したことが平気で裏目に出る。ランダムに近い要素がたくさんあるから、考えた本人が後から遊んでも楽しめるようになっている。

例えば、季節によって動物の出現する割合やレベルが変化する点。春先は、メスのレベルが高いあたりに偏っていて、他の季節はオスのレベルが高めになっている。あるいは、季節によって動物のグループの頭数が変わったりするところ。一度戦闘して、捕獲できなくて、後でもう一度戦ってみるとレベルが全然違っていて、「お前、さっきはそんなに強くなかっただろう！」みたいなことがあるわけ。それから、地形。フィールド上を逃げる動物を追いかけて、後ろから接触すると先制攻撃で1ターン得をするようにしてあるんだけど、追いかけている時に水の中に入っちゃって、水の中だと強気になる動物もいたりするから、逆におびき寄せられた感じになったり。そんな行動も動物によって一定じゃなくて、季節によって行動を変えちゃう動物もいるから、なかなか思った通りにいかなくなったりするしね。動物を追っかけ回すだけでも、予想できない裏切りがある。

いろんな情報をくれる町の人なんかもそう。嘘はつかないけど、本当のことを言っているかはわからない。ある動物について、「あの動物はHPは低いよ」って情報を聞いて、行ってみようって思うだろうけど、その動物の攻撃力がすごく高いってことは一言も言ってなかったりする。

他に地形効果（注2）もシステム的に重要だね。

いろんなところで、今までのRPGにあった常識が通用しない部分があるけど、何回もやって覚えて行けば、かなりハマれるはず。やればやるほど動物集めにハマっていって、シナリオなんかいらなくなるんじゃないかな。

RPGを始めてやる人とっては、一般のRPGよりも『リンダキューブ』のほうが敷居が低いと思う。例えば、普通の人なら「ワニと水中で戦ったら分が悪いよね」ってところは納得いく。あるいは、走ったら疲れる。肉を作りました、でも季節が変わったら腐ってましたっていうのも納得がいく。そういう意味では、今ある多くのRPGよりは現実的な感触に近いと思う。動物が人間を見て逃げるのは当たり前だし、勝てっこないのに襲ってくるほど動物は知能が低くない。動物を捕まえるのだって戦う以外の方法もある。それに比べると、いわゆる正統派RPGって、「モンスターは襲ってくるもの」とか「敵は悪いヤツ」とか「遠くの町に行くほど強力な武器が手に入る」なんていう不文律がある。むしろ、そんな不文律のほうが初めてRPGをやる人にとっては不自然だよね。その点、ちょっとRPGをやっている人にとって『リンダキューブ』は、約束事が通じないから難しいみたい。

PSに移植した理由も、普通の人が持っている率が一番高いから。普通に子育てしながら、子供が寝ている時にゲームをやっている主婦とか、不景気で上司に怒られて土日にちょっとゲームをやっているサラリーマンとかね。子供をまったくターゲットに入れてない理由は、子供が面白いと思うギャグとか、

注1 「『ローグ』って言うのは『不思議のダンジョン』シリーズのもとになった海外のゲーム。自動生成されるダンジョンの中で、怪物と追いかけっこしながら、効果が分からないアイテムを探しまくる単純なルールなんだけど、運や偶然の要素が高い。その運や偶然の要素をうまく利用するといろんな戦術ややり方が考えられる、そんな単純な中の自由度の高さをこのゲームに取り入れたかった」

注2 「フィールド画面で人間は、平地だったら普通に歩けるんだけど、砂地や水中、雪の上だと動きが遅くなる。当たり前のことなんだけど、実は、その地形効果は戦闘にまで持ち込まれてしまう。例えば、雪の上だと動きが早い動物と雪の上で戦闘すると、自分たちが1ターン分しか回ってこない間に、動物には2ターン分回っていたりする。逆に雪のない時にその動物と戦うと、立場が逆転したりするわけ。一見不利に思えるシステムを逆手に取って、有利にできたりする自由度の高いシステムになっているわけだ」

スピード感のツボがボクには全然分からないから。どちらかと言うと、自分に感性が近い、自分と同程度の知識がある人に遊んで欲しいし、楽しんでほしい。それだったら「このくらいは面白いぞ」って責任が取れるから。自分で作った物に対して、責任が取れないのはイヤだからね。

●「ハンティング」ならアリかなって

――「動物集め」というアイデアはどこから？

仕事が煮詰まるとレンタルビデオ屋に行って昔観たかった映画を片っ端から借りて観ていたりしていたんだ。そうしているうちに、だいたい観たいと思っていた映画も観尽くしちゃって、ある日、いわゆる「アダルトビデオ」のコーナーに行ってみたんだ。「アダルトビデオ」って、基本的にはかわいい女の子が出ているヤツが人気高いんだけど、それ以外にマニアックなネタのヤツがあるじゃない。そこの中に、大きくて、貸し出しの多い棚があって、それが「レイプ関係」だったわけ。その棚を見て思ったことは、「こういうニーズもアリかな」って。それで、コンシューマーのゲームにそう言った部分を持ち込めないかって、無茶苦茶なことを考えたわけ。「さすがに持ち込めないよな」って２年間位考えてたんだけど、ある時、ある本で「なぜ、強姦をするのか？」って話が載っていたのを目にした。その理由っていうのが「狩猟本能」。「狩猟が無くなって、その代替行為として男が強姦を行うようになったのだ」って書いてあった。本当かどうか分からないけどね。そんな学説を書いている学者さんがいて、「ああ、そうなんだ」って思ったわけ。だったら、「狩り」だったらその楽しさをコンシューマーに持ち込めるかなって思って。そこで、考えたのが動物を追いかけ回して、殴り倒して、好きなようにしていいってヤツ。あからさまに「ああいうコトをやってみたい」って言う人はいないと思うけれど、ゲームだったらいいかなって思う人がいるんじゃないかと考えてね。「強姦」じゃなくて「ハンティング」。そういうニーズなら有りかなって。

前にボクもかかわった『メタルマックス』（注３）のアンケート結果でも、「メインである戦車の改造よりもイベントの指名手配モンスターを探すほうが面白い」って意見が多かった。だったら、動物を全部指名手配にしてみたらユーザーは喜ぶかなって。そんなところから、「動物集めのゲームにしよう」って企画はどんどん進んでいったわけなんだ。

『リンダ〜』は、動物集めが基本と言うか、それがすべてのRPG。動物集めさえやっていれば、すべてがうまくいくゲームにしたかった。

●システム周りだけだったら、ゲームデザインの教科書に載せてもいいくらい

――キャラクターのレベルアップの仕方も独自のものになっていますが？

例えば、普通のRPGでいう魔法。これは、特定の動物を箱船に登録することによって地形効果に応じて体を変化させる「獣人」の変身能力を得たり、攻撃や回復、戦闘補助の特殊能力を得たりすることができる。レベルアップも、通常の戦闘で経験値を稼いだりもするけど、箱船に動物を登録することによって得る経験値のほうが大きい。なぜなら、『リンダ』では100種類以上の動物を登録するわけだから、パラメーターのアップも動物の登録で得る割合が高くなるのは当然のことなんだ。ケンやリンダが装備する武器や防具も、捕まえた動物を加工して作るわけだし。仲間も、リンダ以外は登録した猟犬だから動物に関係している。金儲けも、集めた動物を肉に加工して売ったり、動物商の人に珍しい動物を売ったりして稼ぐ。町にあるいろんな店もみんな動物と関係している。とにかく動物。何をやるにしても動物。動物を集めてさえいればなんとかなっちゃう。動物を集めるなら、やっぱり追いかけまわしたい。だから、ランダムエンカウントじゃなくて、動物の姿がフィールド上で見えるようにしたんだ。

だから、唯一ゲームの中で、動物集めの要素から外れているのは、シナリオだけ。本当は、シナリオも動物集めの話にシフトしたかった。だけど、そのシナリオの内容が熟しきれなかったから、「種の保存」みたいな形で歩調を揃えたシナリオになった。

そういう部分で見てみると、とても明快なゲームだよね。全てが動物集めに収束しているから。システム周りだけだったら、ゲームデザインの教科書に載せてもいいくらいだと思う。「この人は、動物集めがやりたかったんだ、だからこう作ったんだ」ってのがとってもよく分かるゲームだから。

ただ、難点はゲーム自体をやってみなくちゃ、「動物集め」の面白さが分からないところ。それは自覚してる。システム自体が、かなりぶっ飛んでいて面白さが伝わりにくい。ゲームを触って、動物を追いかけまわしてみて初めてその面白さに気付くゲームになっているからね。少しでもゲームをやってもらえば、動物集めの面白さに大部分の人が気付いてくれると思うんだけどね。ハマってくれればシナリオなんかいらなくなるよ。

――PS版ではアニメーションが新しくなってますね。

『リンダ』のゲーム性を再現するためには、みんなに「古くさい！」とか「前時代的！」とか「ファミコンみたい」とか言われても、あの２Ｄマップの構成でいくしかなかった。ただ、あのマップでドットで描かれた小さい人がドラマを演じても見栄えが良くないのも事実。だけど、「こんな行動をしたときにあの人はどんな顔をしているんだろう」って言うのは見てみたいじゃない。PSはアニメを動かす機能を持っているから、みんなが大きくして見てみたい、どういう顔をしながらこの人たちが動いているのか見てみたいって部分をアニメーションにしてみた。つまり、サービス。

――アニメーション部分の桝田さんの担当は？

絵コンテは、キャラクターデザインのカナビスがやってる。ボクは、セリフを書いたのと、若干の演出。あとは、「絶対に主人公から見た視点を外すな」っていう指示と「これは、大きくしたほうが見せ物として面白いから、やっているのを忘れるな」っていう指示くらい。つじつまが合わなくてもいい、見せ物として面白ければいいと。背景なんてみんなしっかり見ないから、それよりもみんなが見たいところをとにかく見せるようにって。そういう、演出の指導がメインだったかな。人間が、行動によって見せる表情が面白いのがいいなって思ってた。例えば、人を殴るときに鼻の穴が大きくなるなんて面白いじゃない。そんな、動きのあるものをやってほしかった。それにしても、あのアニメーションはよくできてるよね。PCエンジンの時とは比べものにならないくらい、クオリティがアップしている。今回の『リンダキューブアゲイン』でPSらしい機能を使った唯一のところだし、アニメの完成度も高いからじっくりと見てもらいたいね。

●ハッキリ言って小、中学生はやらないほうがいいゲームだと思う

――シナリオも独特なものになっていますが？

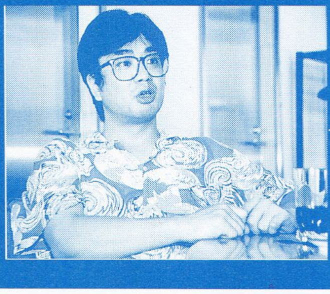
テーマ的な深い狙いっていうのは、特に無かった。最初の企画あたりで、ある人に「動物園を作るRPG」の話をしたらつまらないって言われてね。じゃあ、つまらなくないのはどんなRPGかと聞いたら「世界を救わなくちゃ」って言われた。RPGと名が付いたら世界を救う話じゃなくちゃダメらしい。それで、動物を集めて世界を救う話を考えたら、「ノアの箱船」の話を思いついた。箱船に動物を乗せて、「種の存続」みたいな話にすればいいなって。それに、あの頃、国連が希少動物保護とかのキャンペーンをパンダのマークとか付けてやっていたから、希少動物関係の資料が本屋にいっぱいあった。それで、本筋が決まって、シナリオを書き始めたんだ。

――グロテスクなテイストが全面に出ていますね？

「種の存続」に歩調を合わせるシナリオってどんなのがいいんだろう。そう考えているときに、「家族」がいいなって思いついた。親とか子とか、あるいは兄弟とか、血の繋がってない親子とか、そんな家族をモチーフにするのがトーンを揃えるのにはいいだろうなって。実際、家族関係で話を作るとなると、ホームドラマみたいにするか、ドロドロした人間関係を描くしかないでしょ。それなら、ドロドロしたほうが面白そうだなってことで。

ホームドラマでも面白ければよかったんだけど、ホームドラマは他人にとっては何でもない、その家族にとっての大事件をゆっくりと眺めるもの。だから、長丁場には向くけど、短いドラマには向かないんだよね。時間のかからないゲームを作ろうって始めたわけだから、やっぱりドロドロした人間関係を描くのがいいなって思ったんだ。

オトナにとって楽しめるエンターテイメントのテイストとして、これはアリだと思ったのも理由のひとつ。奇怪な殺され方とかそういうのも盛り込めるわけじゃない。ターゲットに子供客は外してるから。例えば、大人向けに作られた映画とか小説で、「首



PROFILE

『リンダキューブ』『リンダキューブ　アゲイン』の総監督。ゲームデザイナー、シナリオライター、プロデューサーとしてさまざまなゲーム開発に参加。代表作は『天外魔境Ⅱ』、『ネクストキング』、『メタルマックス』等がある。

注３　データイーストから発売されたRPGで、お尋ね者のモンスターを倒し、手に入れた賞金で戦車をパワーアップさせていく。ファミコンで『メタルマックス』スーパーファミコンで『メタルマックス２』、『メタルマックス　リターンズ』が遊べる。

がこんな風に変に切られています」っていう描写は、大人は笑えるんだよね。作者に対して「おいおい、やりすぎだよ」って。嘘だって知ってるから笑えるし。そんなテイストを盛り込んだ『リンダ』はハッキリ言って小、中学生はやらないほうがいいゲームだと思うね。

世界観の設定なんかにはあまり興味ないけど、人間に対しては興味がある。例えば、人をふたり並べて「どっちが善人か？」って聞かれたら、答は出ないけど「こっちの人かな」って経験上判断できるじゃない。人間ってやっぱり人間に興味があると思う。

●本当のことを言うと もっとケンをいじめたかった

──キャラクターのデザインの方はスムーズに進んだのでしょうか？

最初は、かなり細かくデザインの指示を出していたんだけど、ある時諦めたんだ。キャラクターデザインのカナビスに「こんないい女でリンダを描いてくれ」って発注して、実際上がってきたリンダを見たら、「ちょっとボクが思っているのとは違うな」って物になっていた。彼は、「桝田さんはこんな女だっていったじゃないですか！」って。さらに「桝田さんの言ったことを満たしてる、ボクの思ういい女はこれなんです」って。「そりゃ違うよな、キミとボクの女の趣味は…」ということがあった。確かに、人が思う「いい女」だったり「ずるいヤツ」っていうイメージは、それぞれ個人によって違う。その時、「もう、いいかな」って思った。あるおっさんキャラのデザインの話なんだけど、ボクが思うおっさんのイメージを伝えるのに、マンガとかで出てくる自分のイメージに近いキャラを2、3持っていって、並べてみて「こんな感じなんだよ」って言うと、これとこれ全然違うじゃないですか」って言われて。ボクにとっては同じでも、彼にとっては同じに見えない。そういったイメージのやりとりの難しさが、キャラクターデザインを進めるときにあったね。だから、最終的にはあまりこだわらずに、おまかせ状態になったんだ。

本当のことを言うとプレーヤー＝ケンをもっといじめたかった。プレーヤーをとにかくヒドい目にあわせる。でも、それをやると、きっとプレイするのがイヤになるから、身近な存在のヒロインをヒドい目にあわそうって。ボク自身、広く社会的に言う正義にあまり興味がない。どちらかと言うと、身近な人が困っているから、なんとかしようと思うんじゃないの。だから、身近のヒロインをいじめて、プレーヤーを正義感で追い立てていくというカタチにしたくて悲惨なヒロインが誕生したわけなんだ。

●3つのシナリオは「もしも」の世界が描かれている

──3つのシナリオでリンダの色々な面が見れますが？

シナリオが3つあるから、よく「3人のリンダ」なんて言われたけれど、それは違う。どれも同じリンダ。ストーリーのちょっとしたズレで印象が違うように感じるみたいだけど、基本的に全部同じ。辿った歴史がほんの少し変わっただけだから。

確かに、シナリオによっては元気なリンダと暗いリンダみたいに見えるけれど、どのシナリオでもケンの恋人であることには変わり無いわけだからね。リンダはリンダであって、それ以外の何者でも無い。さらに、リンダに関して言えば、悲惨な目に合うヒロインだから、前向きなキャラクターに設定した。



映画のポスターのようなかっこいい宣伝用イラスト。シナリオもよく出来ているし、どこかOAV化か映画化してくれないかなぁ。

悲惨な目に合う人間が暗かったら話にならないから、元気で、女々しくない。ちゃんと出てるところは出ているけれど、無駄に出すぎてたりしない。「今時、うまそうにメシを食う」っていう健康的なイメージを持った、悪いヤツじゃなさそうな女の子。それが、キャラクターデザインの時に言った事かな。

──ケンとネクに関してはどうですか？

逆にケンに関しては、特に決まったイメージはなかった。ケンは、プレイヤーの分身でもあるわけだから無個性に。それでも誰にも嫌われないようなそこそこ意志が強そうな感じにした。ケンに個性を持たせ過ぎると問題があるから、むしろネクに個性を持たせるようにした。ケンとまったく同じ顔なんだけど、ちょっとアブナイ感じがするように。正反対に見えるふたりが、セットでストーリーを進めるから面白い。ケンとネクのふたりに関しては、特に強いイメージを持っていなかったから、キャラクターデザインのイラストに関しては一発OKだったね。

──タイトルの「3」は何を表すのですか？

『Linda³』の3は、いろんな意味が込められている。3つのシナリオがあるというのも、理由のひとつ。ただ、3つのシナリオと言っても、本当は3つでひとつ。シナリオAで語られなかったところがBで語られたり、AやBで謎だったことがCで明らかになったりとか、そういう意味で立体的だから3とつけた、…って話をしてるけど本当はウソ（笑）。本当の理由は、最初の発表のときに誰かが「タイトル隠して、3だけ見えたら『天外魔境Ⅲ』と間違えるな」って言うから、じゃあ3をつけるかって。そんなものだよ。だって『リンダキューブ』ってタイトル付けたけれど、その時はまだシナリオは3つも無かったもん。

実際、3つのシナリオにしようって考えたのは、段階を踏んで動物集めの楽しさを知ってもらうため。あまり、取っつきのいいシステムだとは思えなかったから、初級、中級、上級と段階を踏んでゲームの真の面白さである動物集めにハマってもらうのが目的。シナリオはオマケみたいものだった。だから、シナリオは面白ければ何でも良かったんだ。コメディだろうとメロドラマだろうとね。で、どうせやるなら刺激の強い物にしようってことでサイコスリラーになったわけ。実際にシナリオの評判はすごく良かったし、自分でも良くできたシナリオだとは思っている。でも、あくまでオマケ。メインは動物集め。動物集めにハマれば、シナリオなんかいらなくなっちゃう。シナリオがメインのAやBは、やっても2～3回位だろうけど、動物集めがメインのCは、PCエンジン版を今でもやり続けている人がいるくらいだからね。

シナリオの話に戻ると、3つのシナリオは「もしも」の世界が描かれている。ある人がこうしたからこうなった、そんなシナリオなんだ。若干の「もしも」によって世界や他の人の人生まで変わっちゃう話。そこをちゃんと頭に入れてプレイすると、シナリオがより深く楽しめるはずだよ。

●2D画面ならではの面白さ

──PSに移植するにあたって変更した点はあるのでしょうか？

PSに移植する際に、PCエンジン版から変更した点は2つ。システム周りの情報の充実化とシナリオの一部変更。もとのシナリオは、「ここから先は自分で考えて」っていう、投げっぱなし状態だったのを普通の人がプレイしても分かる程度に直してる。例えば、抽象的だったメッセージを分かりやすくしたり、パーツを何個か入れ替えたり。イベントも何個か増えている。

ただ、PSだからといって技術的な、例えばポリゴンを使うとか、そういったことはまったくしていない。例えば、『リンダ』には全部で250種類くらいのモンスターが登場するけど、色違いとかは全然無い。フィールド上を動き回るから、フィールド用のキャラパターンも持っている。

例えば、色変えも含めて50種類程度のポリゴンの動物を集めるのと、パターンを共有しない2Dの250種類を集めるのでは、後者の方が絶対楽しいと思う。それに、現在のPSの性能ではフィールドをポリゴンにした場合、戦闘や移動時の地形効果の処理が、現状よりも格段に遅くなってしまう。

営業的には、見た目はポリゴンの方がいいなとも思うし、ユーザーの第一印象もポリゴンの動物がポリゴンのフィールドを走り回るほうがいいと思う。でも、買った後に楽しめる方が大事だと思って。確かに、今時のRPGにしては、見おろし型の2Dってやっぱりしょぼく見えちゃう。だけど2Dだからできる面白さもあるからね。人間や動物、町なんかを全てポリゴンで組み上げて、それでも快適に遊べるマシンがあって、なおかつ開発時間がすごくあるなら、考えなくもないとは思うけどね。でも『リンダ』ならではの面白さは、現状では3Dでできないのも事実だからしょうがない。

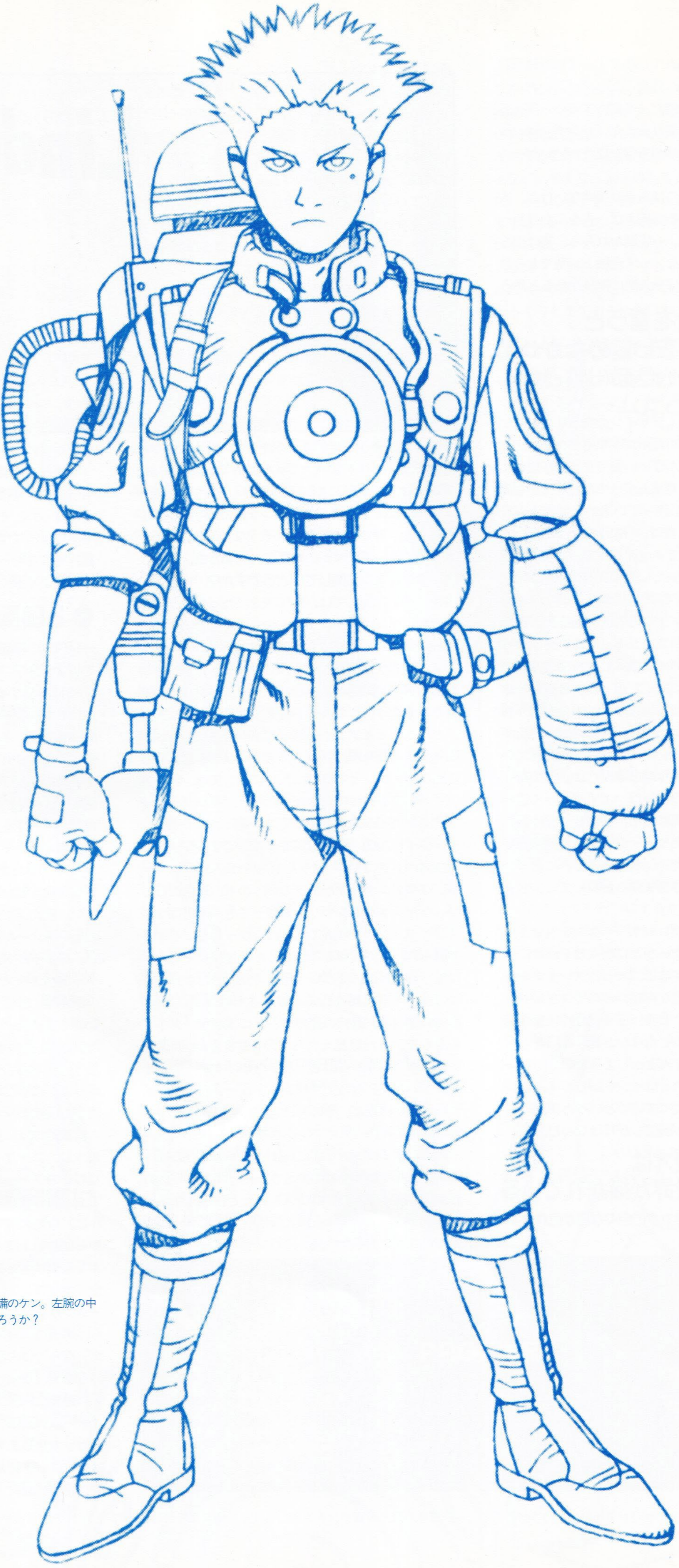
──最後にPSユーザーに一言お願いします。

「ゲーム画面はショボいです。派手な物を期待したらガッカリします。だけど、画面をショボくしたのはそれに引き替えても面白い物がある自信の現れです。絶対に面白いです」

設定原画集

KEN

現在の地球とはちょっと違う動物達、そして文明。リンダの世界のコンセプトやキャラクター達が決定するまでの設定原画を公開。ハンターなどのサブキャラにも注目！

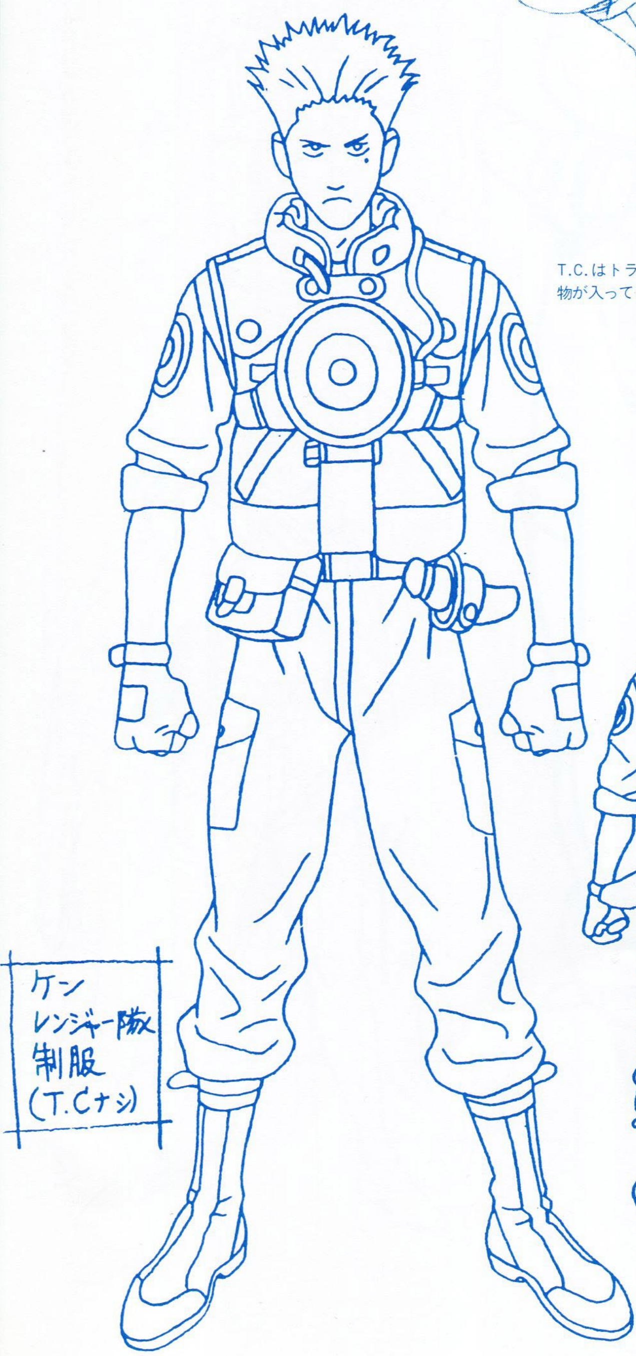


レンジャー制服姿で重装備のケン。左腕の中には何が入っているのだろうか？

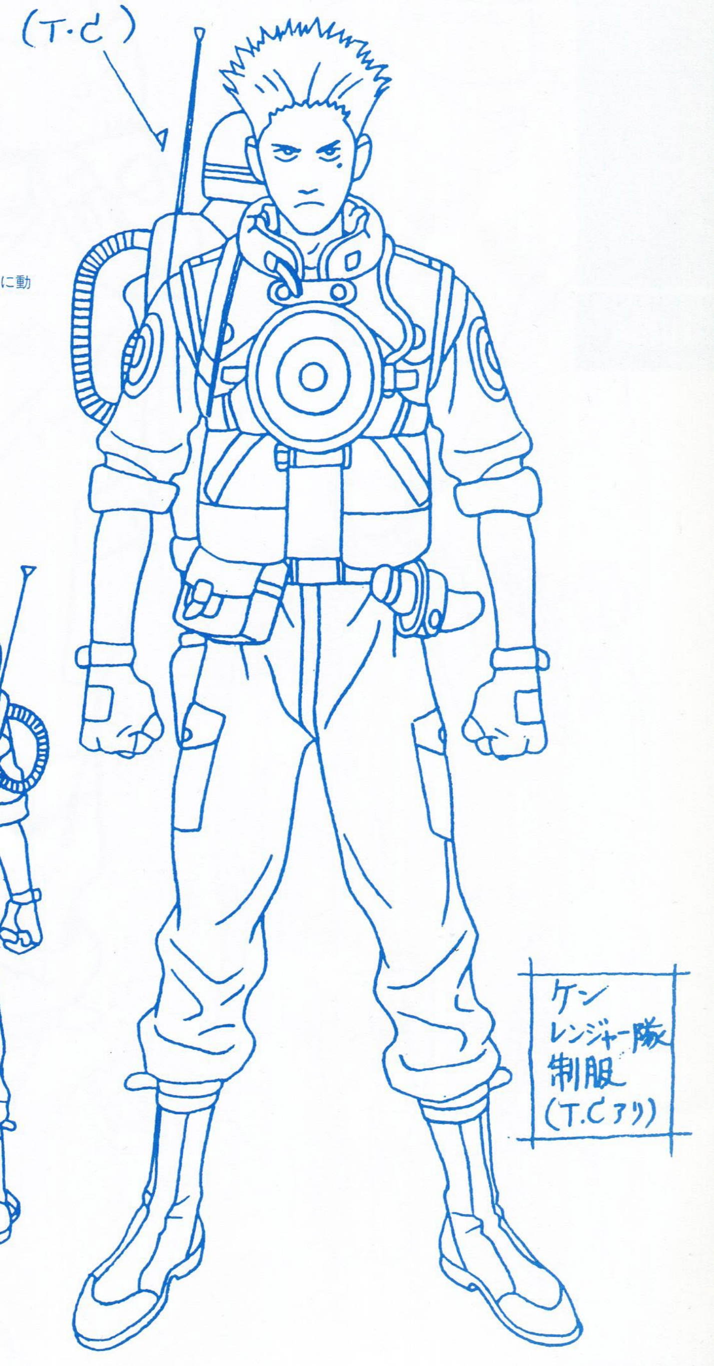


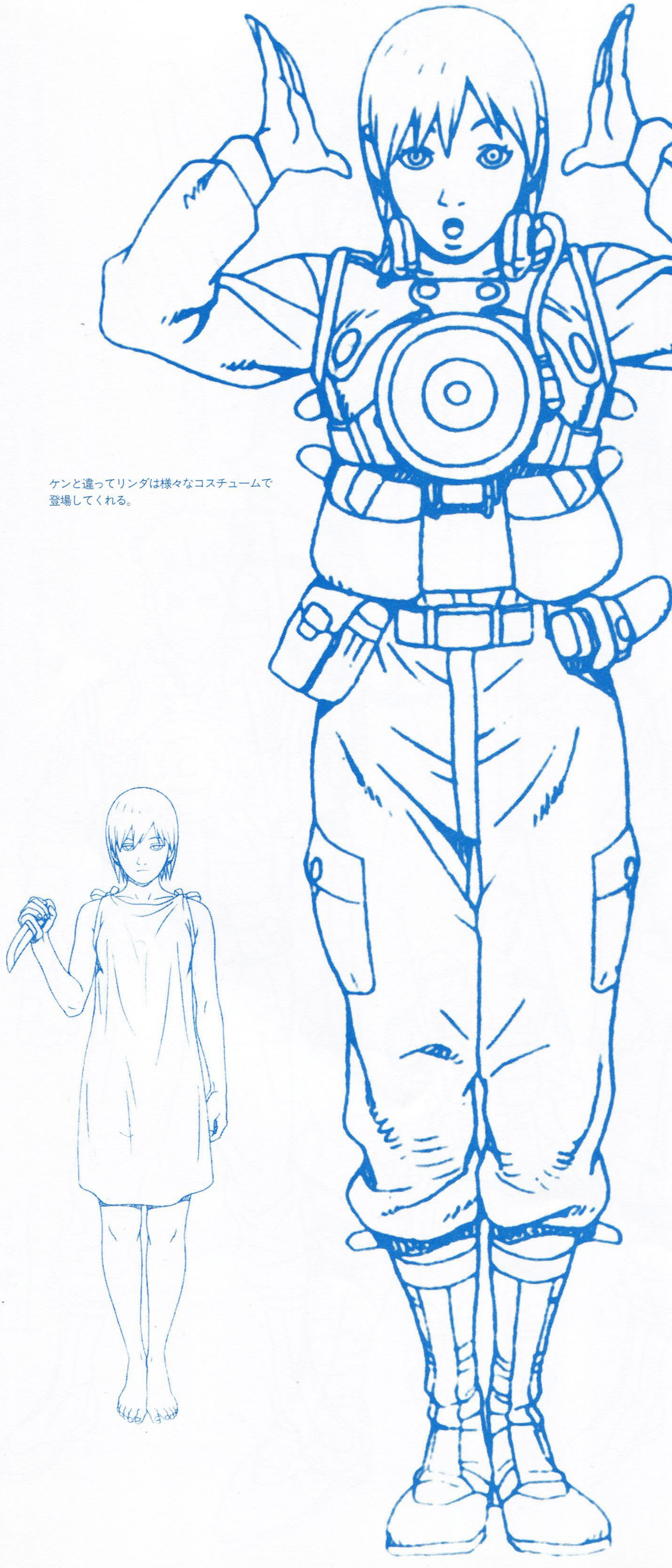


T.C.はトランスカーゴの略。この中に動物が入ってしまう。





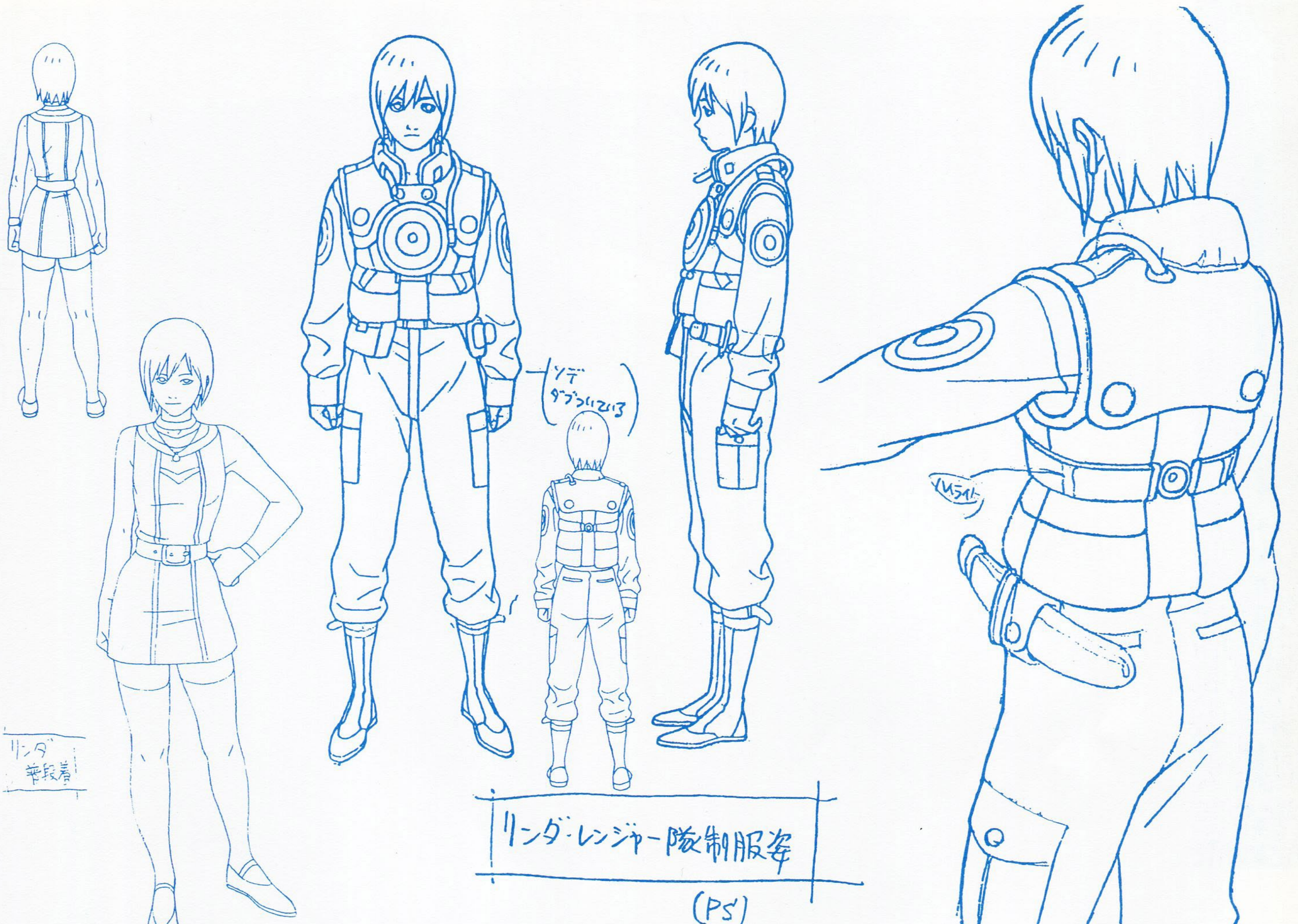




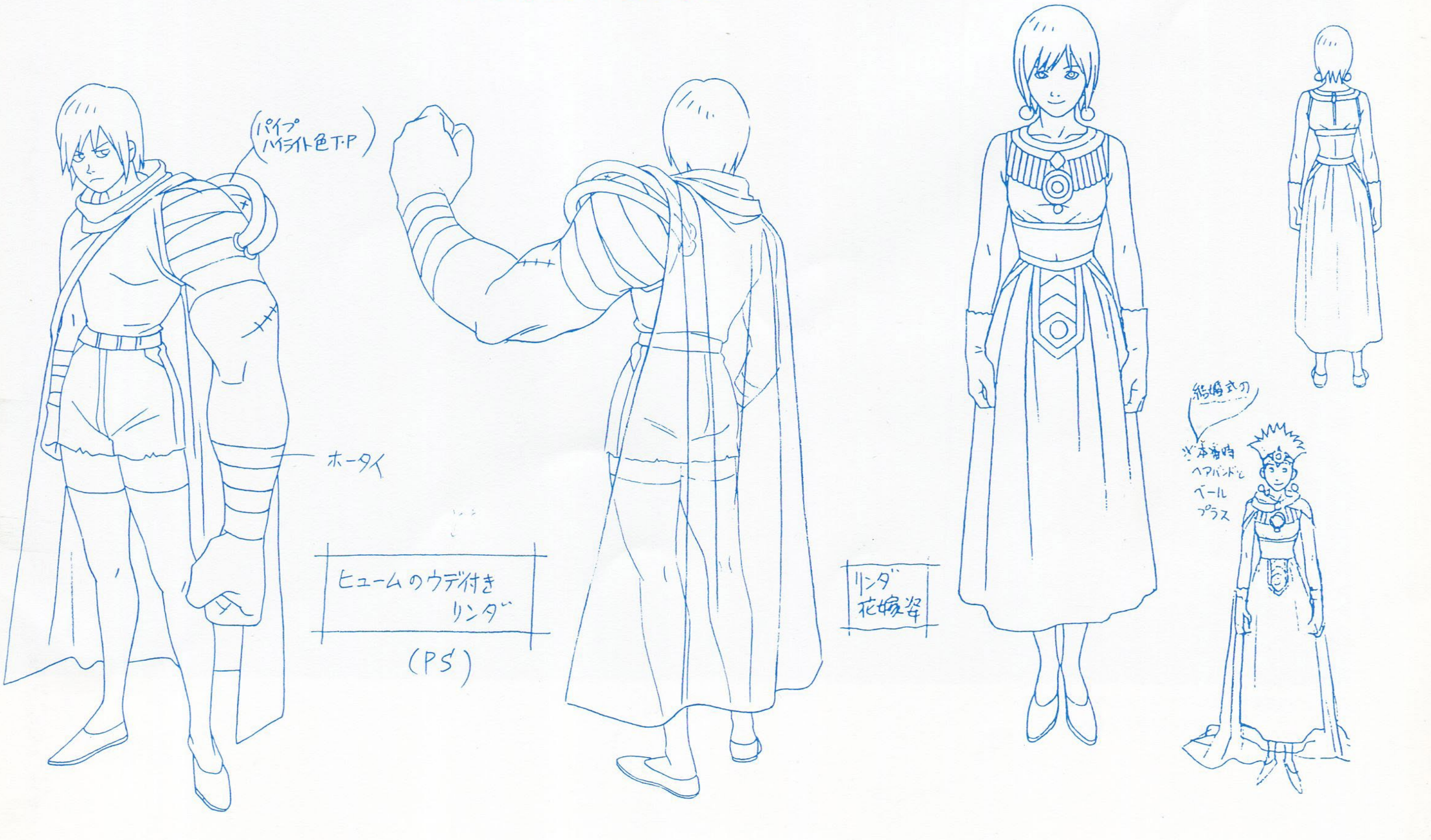
ケンと違ってリンダは様々なコスチュームで
登場してくれる。







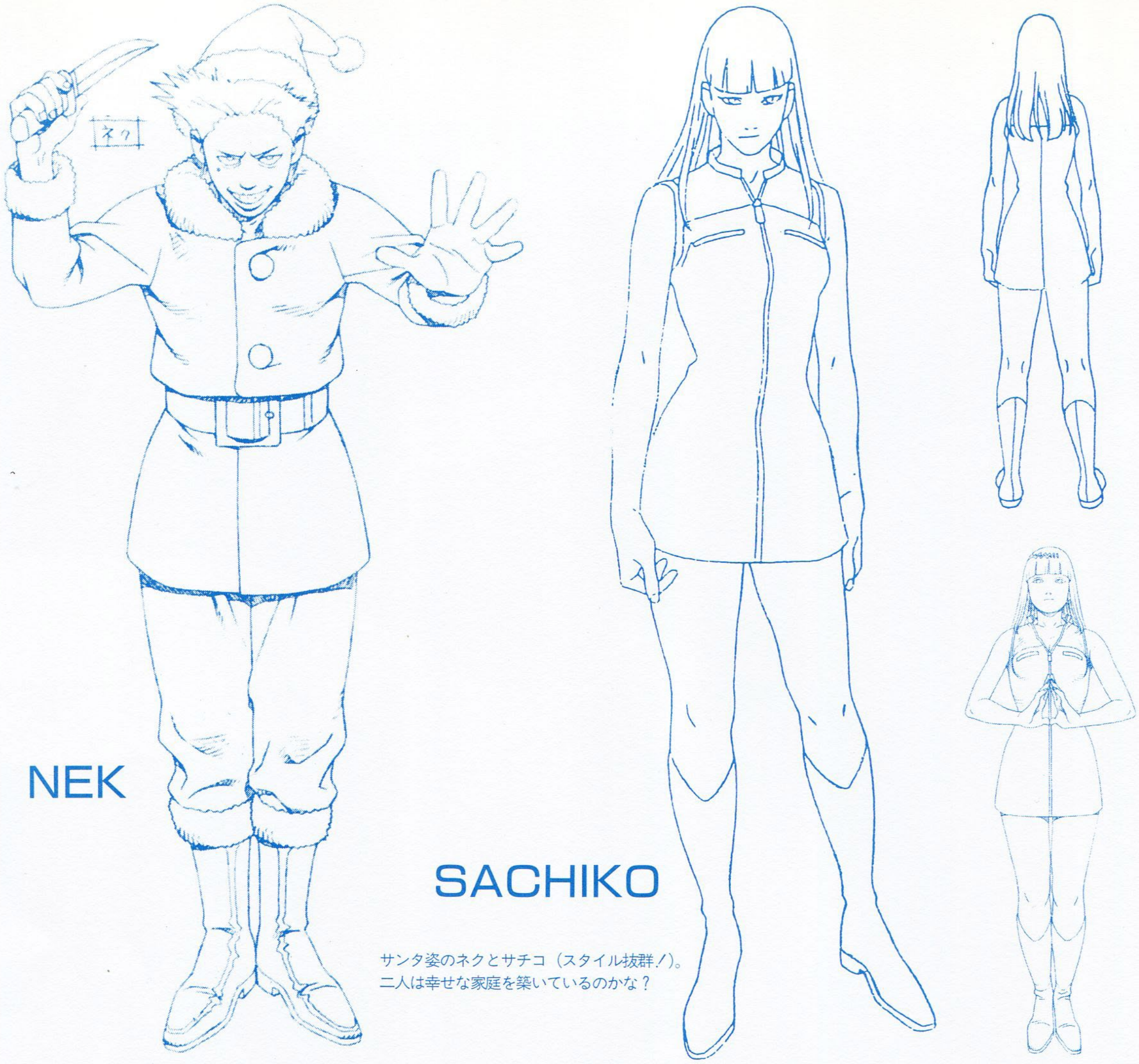
いろいろとヒドイめにあうリンダだが、明るく前向きに強く生きていく姿がいいよね。



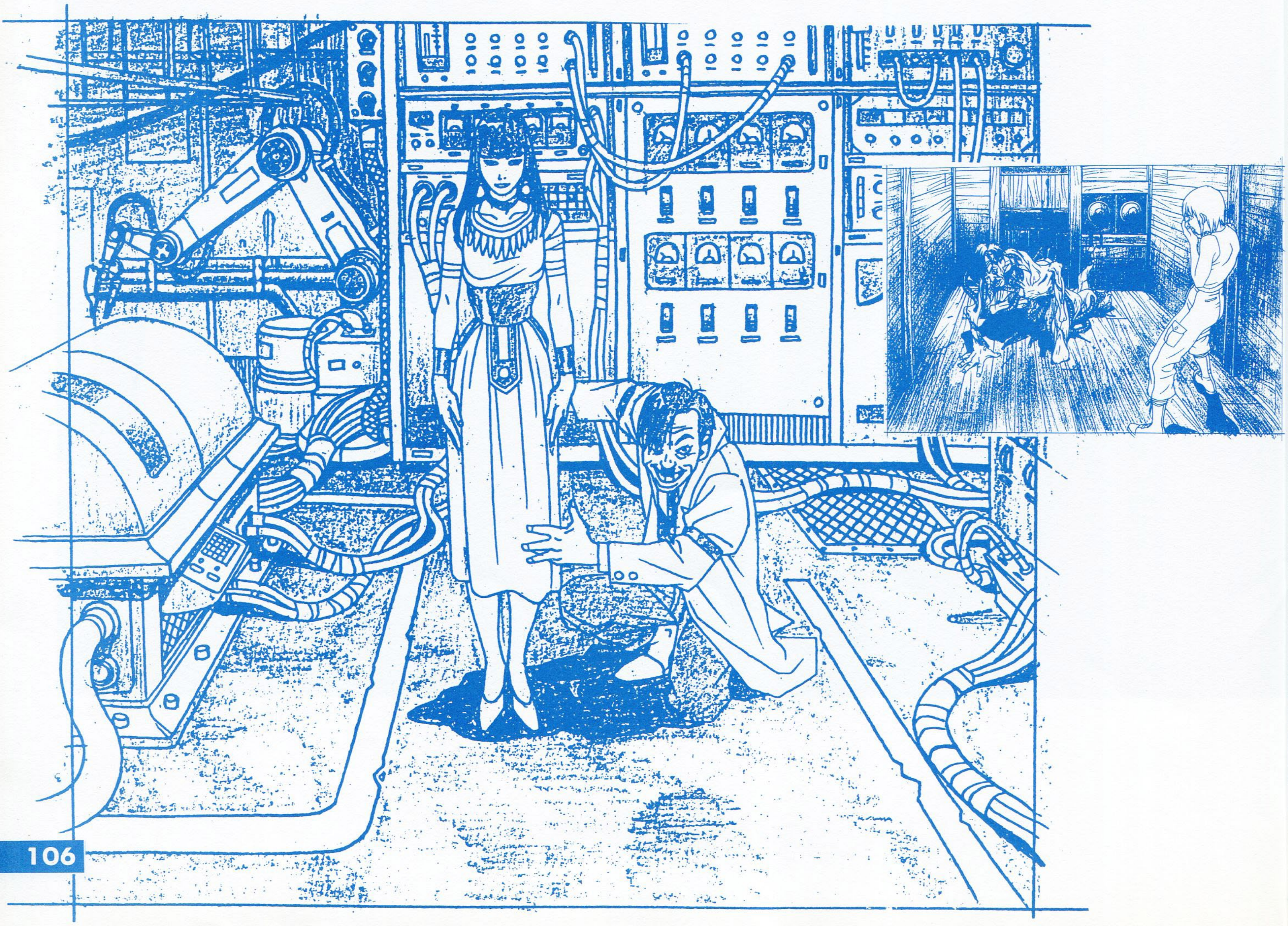

ゴオオ

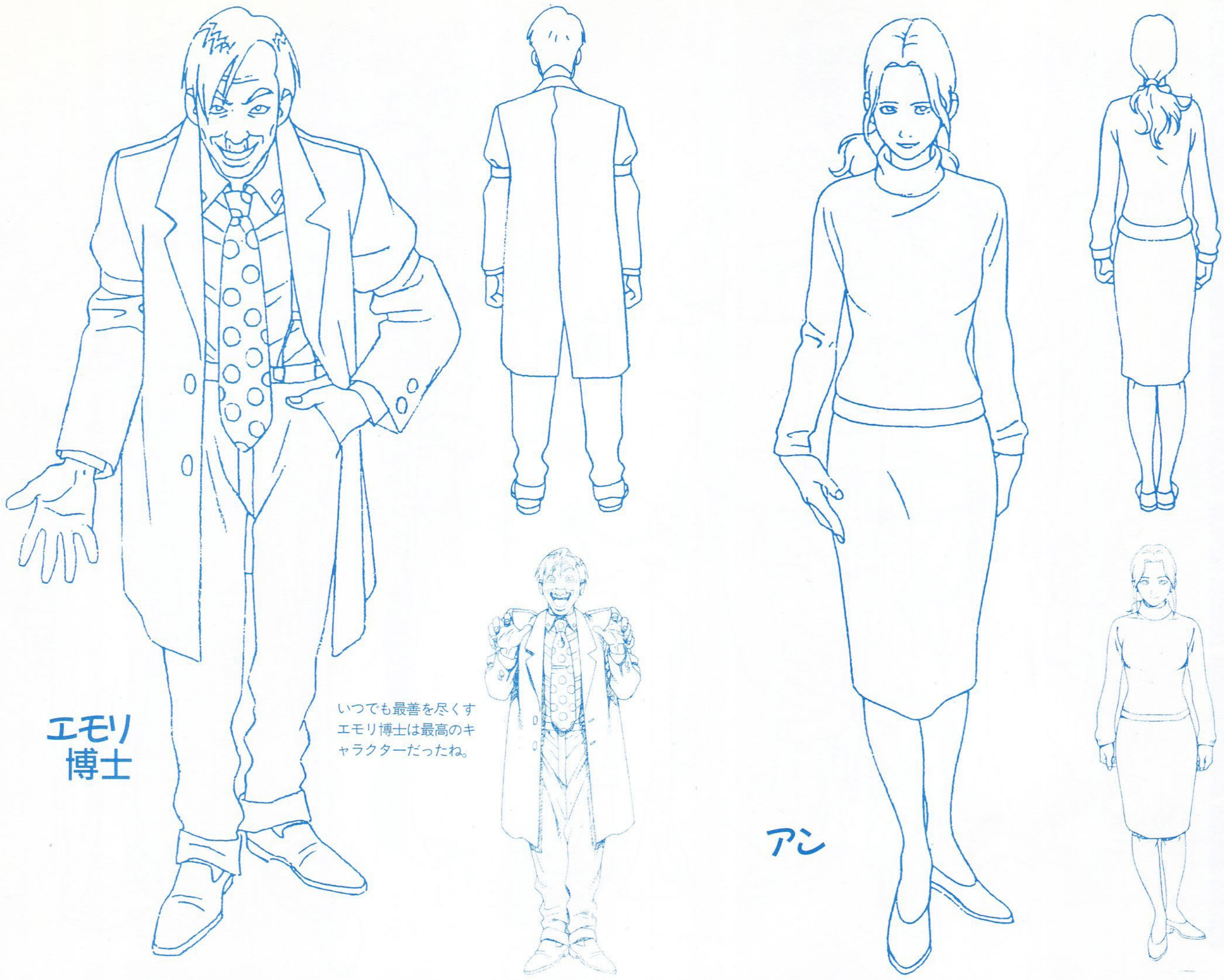


家族や友人、すべての人々と永遠のさよなら。
二人きりで未知へと旅立つ。



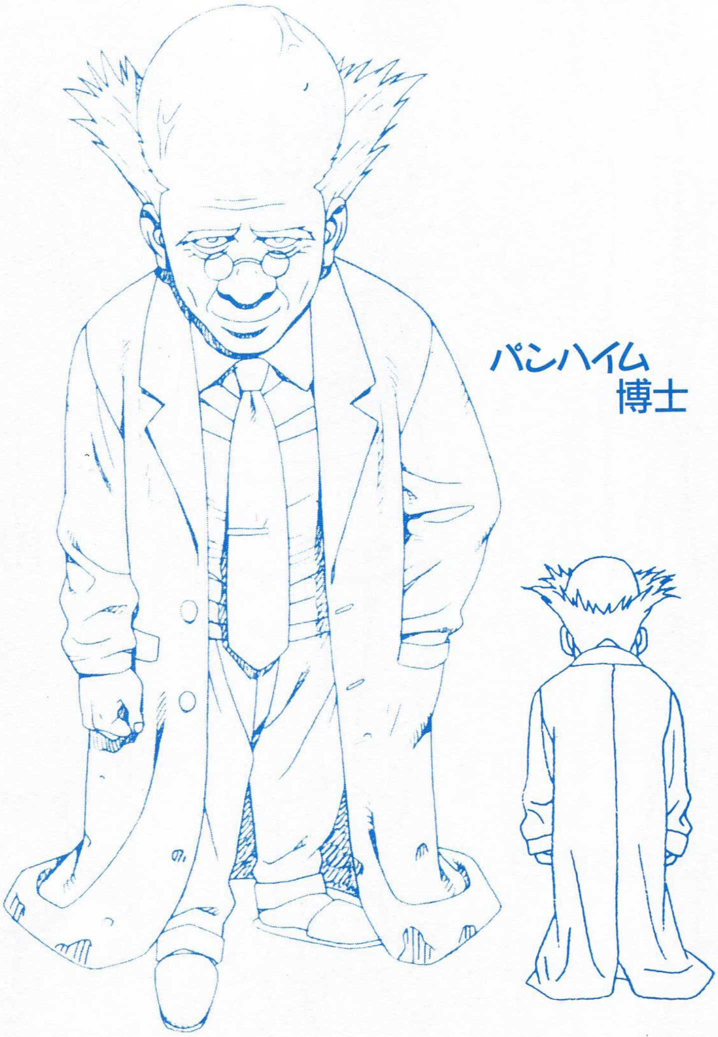
サンタ姿のネクとサチコ（スタイル抜群！）。
二人は幸せな家庭を築いているのかな？

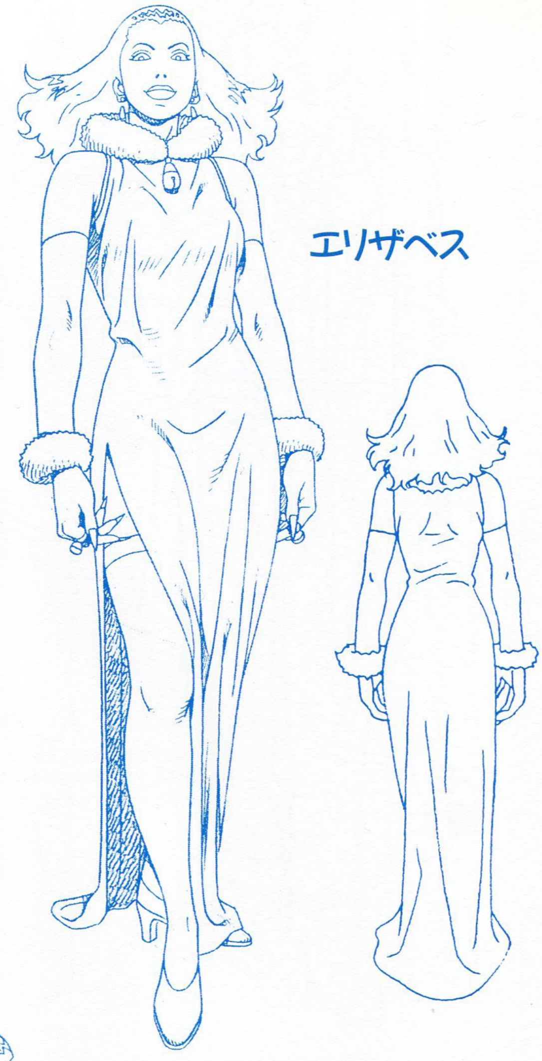




いつでも最善を尽くす
エモリ博士は最高のキャラクターだったね。







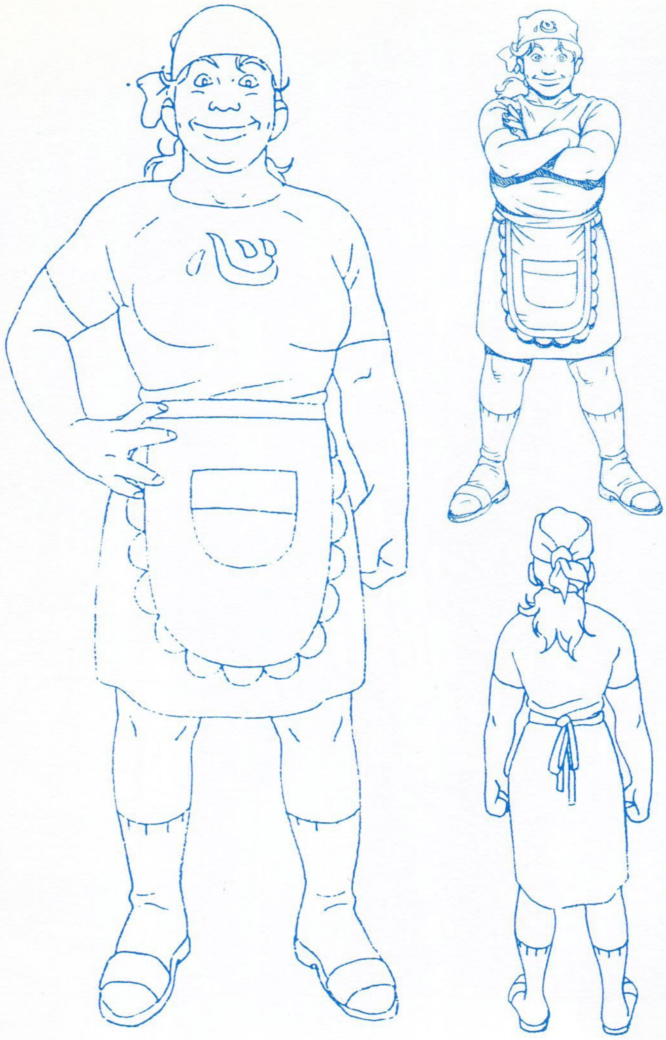






カマー補佐官もイイ味だしてたし、もうちょっと出番がほしかった。それにしてもパンハイム博士の頭はデカいなぁ。

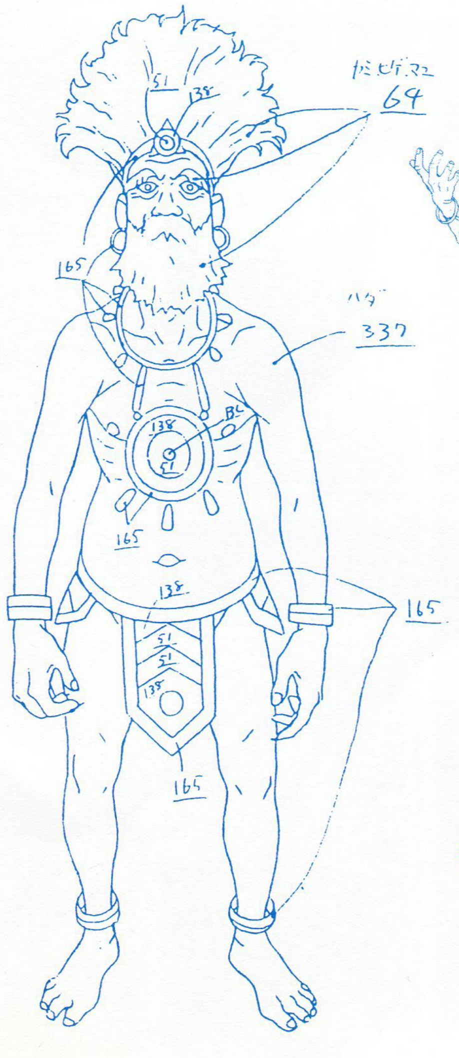
ポンコツスマイリーと長老、ゴメスの活躍ももう少し見たかったね。



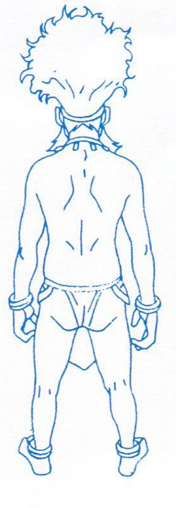
ミーム



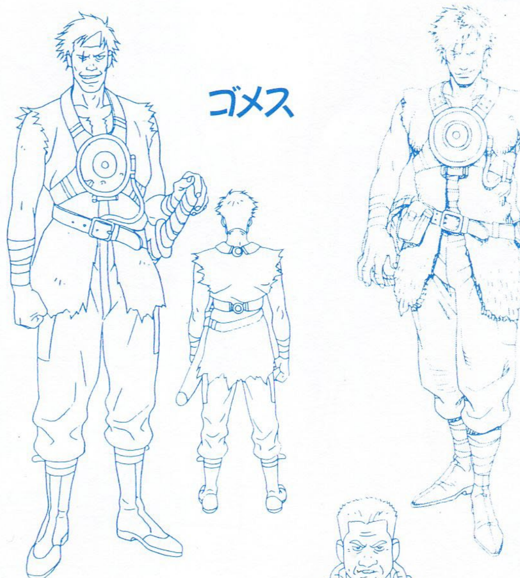
ポンコツ
スマイリー



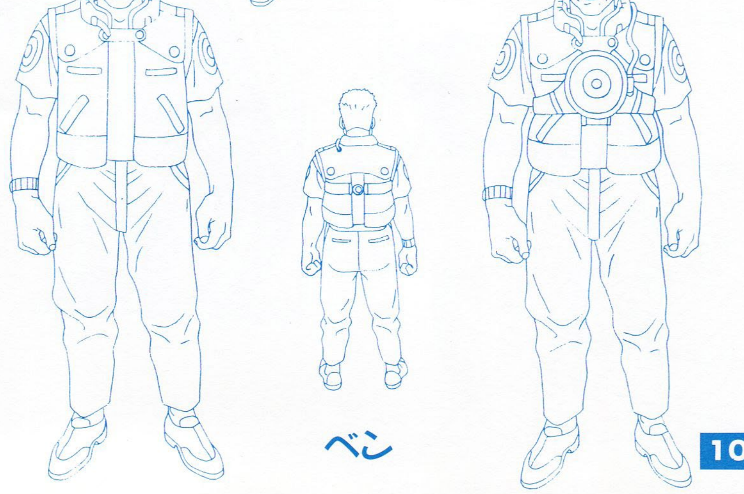




長老



ゴメス

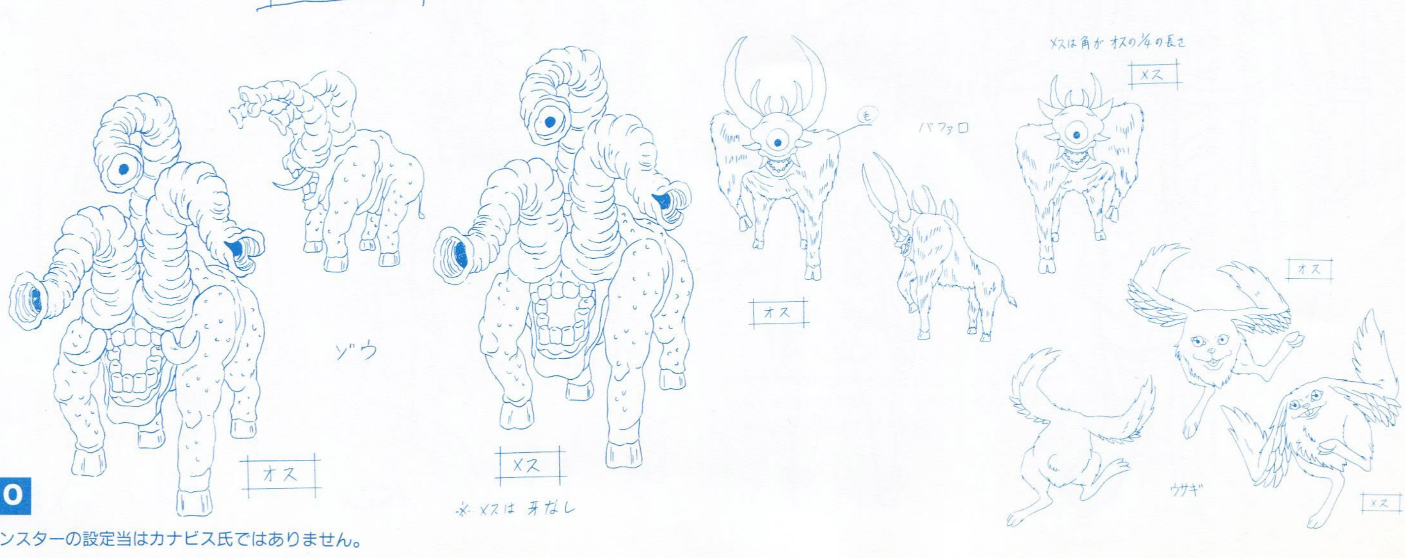


ベン

動物集めを少しラクにしてくれるハンター達。

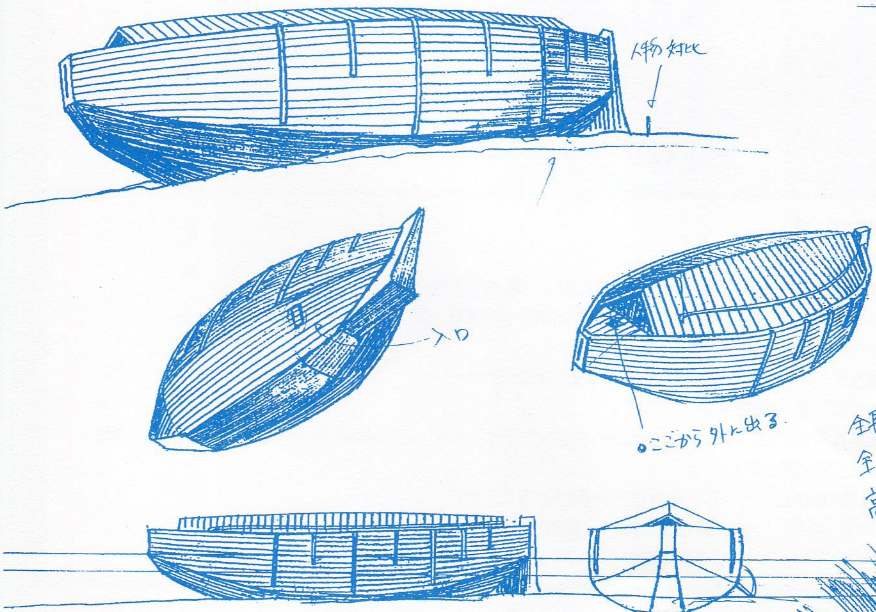


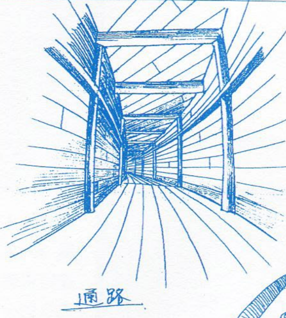




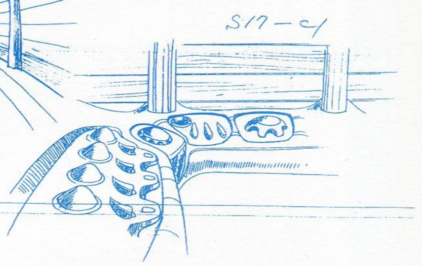
※モンスターの設定当はカナビス氏ではありません。

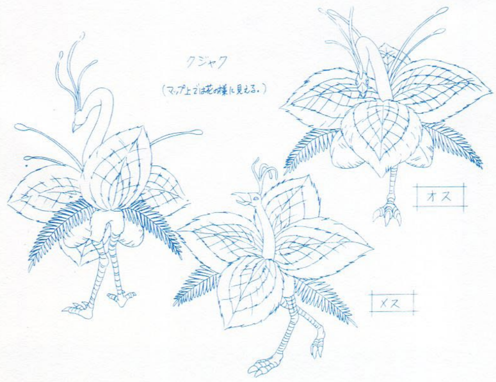


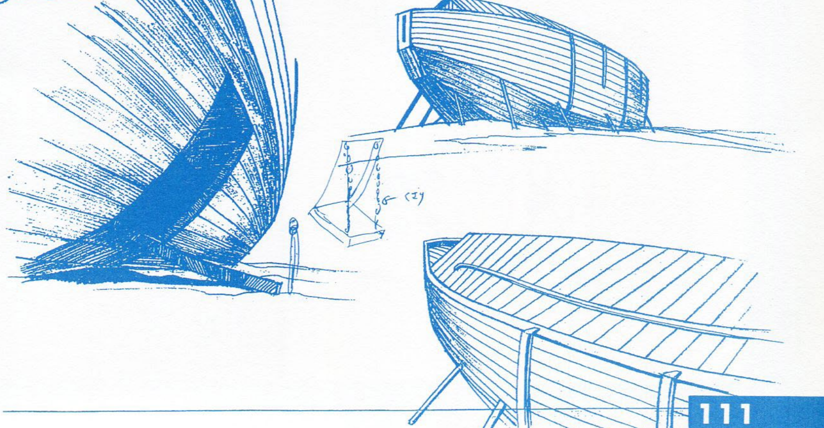


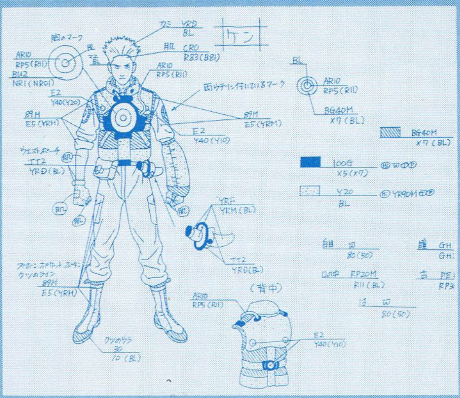


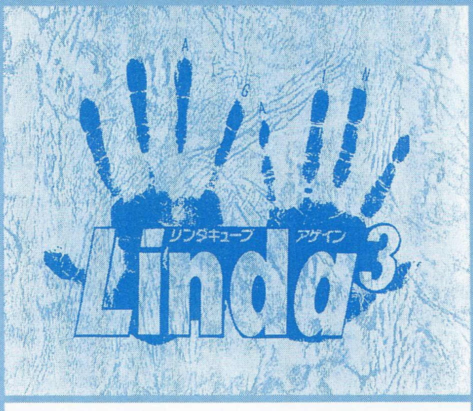
細かく描き込まれたリンダの部屋。クマのぬいぐるみが女の子の部屋らしい。意外？

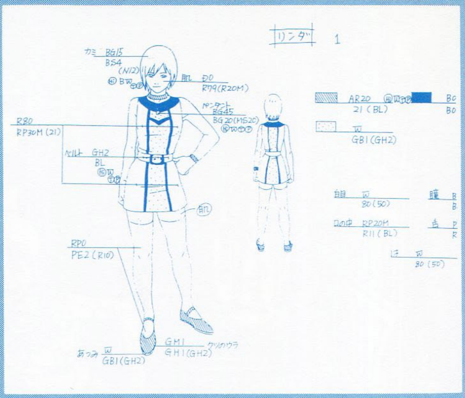


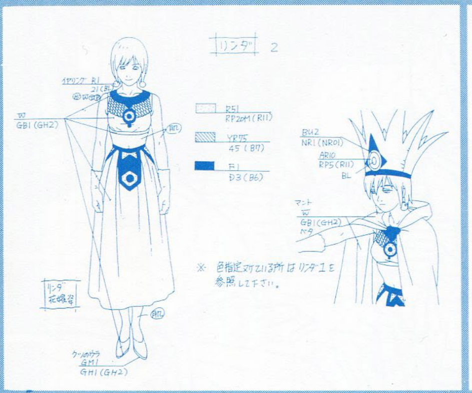


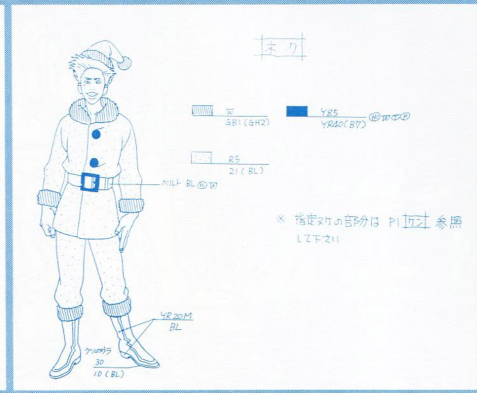


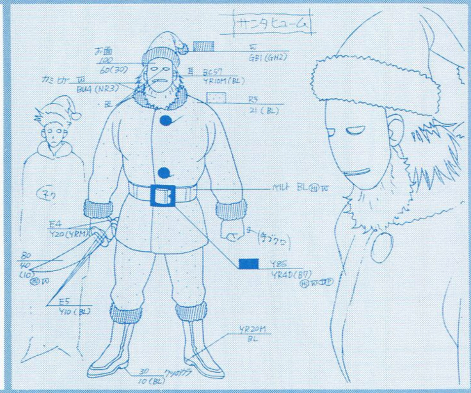






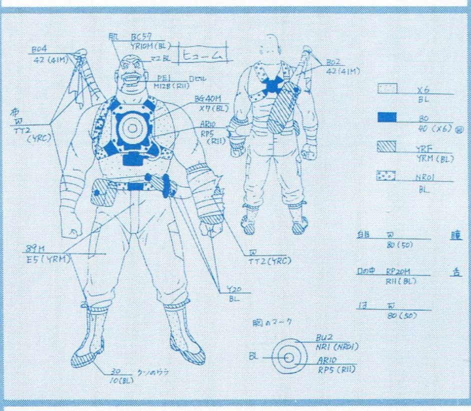


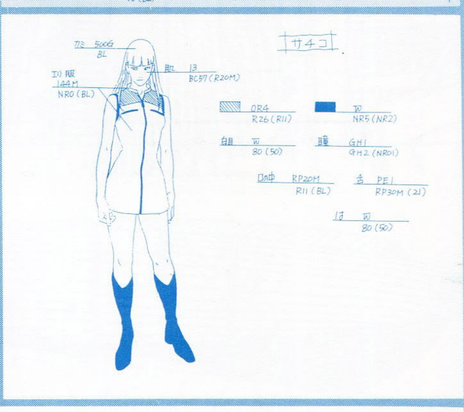


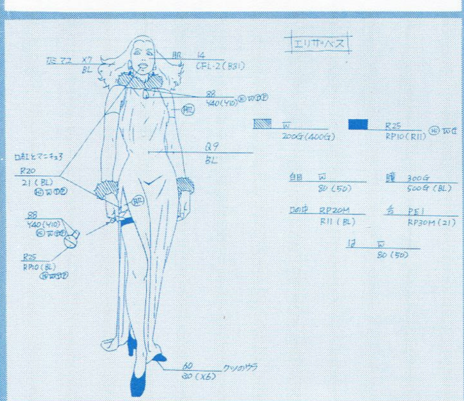


ゲーメストムック/EXシリーズVol.30
リンダキューブ
イラストレーションズ

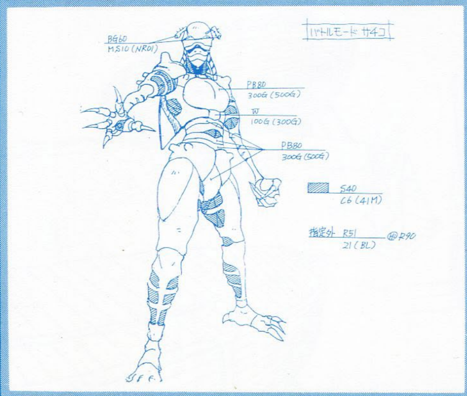
平成9年11月8日発行　第一版第一刷発行

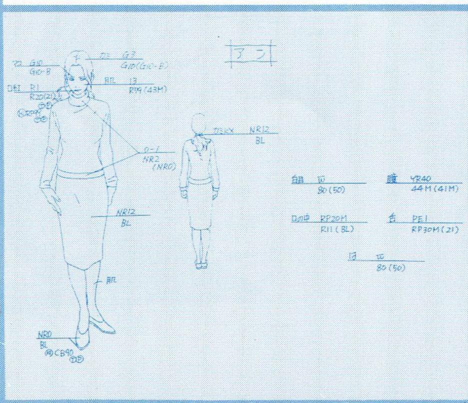


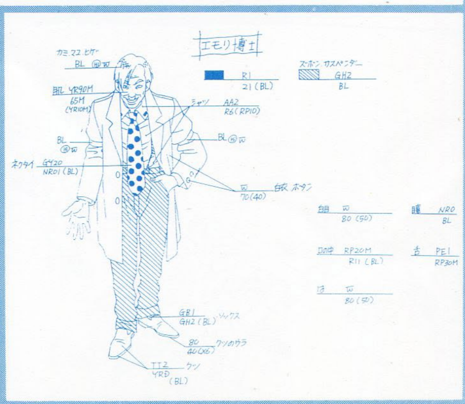




発 行 人●加藤　博
編 集 人●高橋己代子
進行管理●伊藤勝章／中村　健／今田隆幸／野口　晶／佐藤善一
アシスタント●鳥塚享亨／竹内正浩／石田文継／沼田孝一／阿部　剛
編　　集●カラーフィールド
デザイン●カラーフィールド／住田博幸／トライステロ・デザイン
表紙デザイン●早川　徹／飯塚裕之
制作協力●MARS／(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント／日本電気ホームエレクトロニクス(株)
印　　刷●大日本印刷(株)
発 行 所●(株)新声社　〒101　東京都千代田区神保町1-26
営業03(3293)9321　編集03(3293)9336







郵便ハガキ

切手を貼って下さい

1 0 1 - □ □

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

ゲーメストEXムック編集部

EXシリーズVOL.30

「Linda³ Illustrations」係

お名前		年齢	歳	男・女
ご住所	〒 ☎			

ご職業			
お買い上げ年月日	年	月	日
お買い上げ店名			

ゲーメストムック/EXシリーズVOL.30

Linda³ Illustrations
読者アンケート

☆この本の値段はどうですか？

高い　　普通　　安い

☆良かったところ、悪かったところをお書き下さい。

[　　　　　　　　　　]

☆これから欲しいと思うソフト名をお書き下さい。

[　　　　　　　　　　]

☆今、もっともハマっていることは何ですか？

[　　　　　　　　　　]

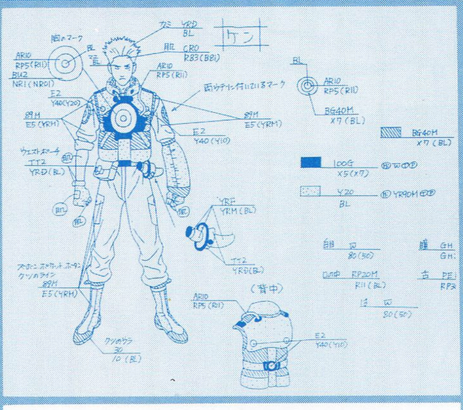
☆定期に購入している雑誌等をお書き下さい。

[　　　　　　　　　　]

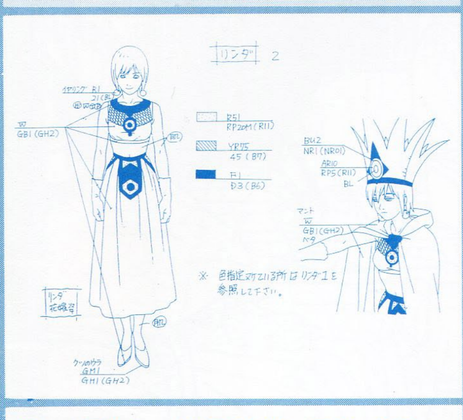
☆この本の感想をお書き下さい。

[　　　　　　　　　　]

どうもありがとうございました。

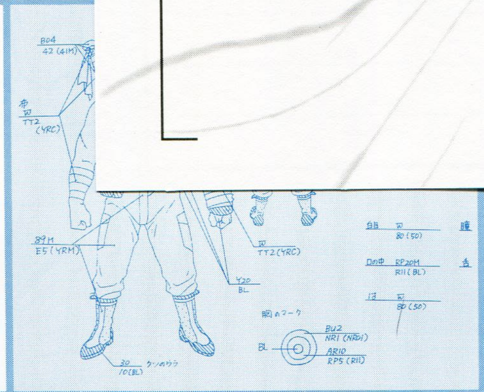




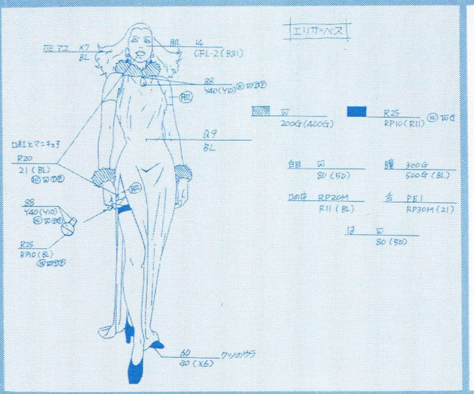




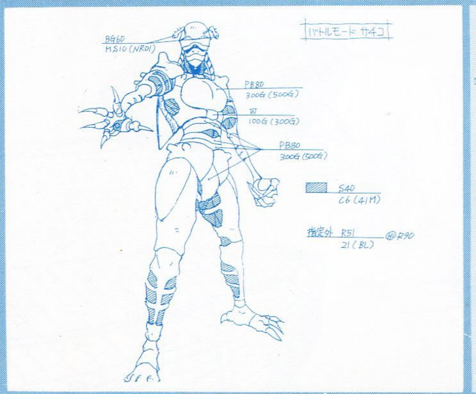
ゲーメストムック/EXシリーズVol.30
リンダキューブ
イラストレーションズ
平成９年11月８日発行　第一版第一刷発行

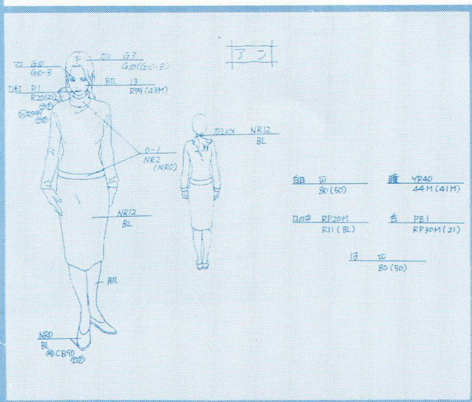


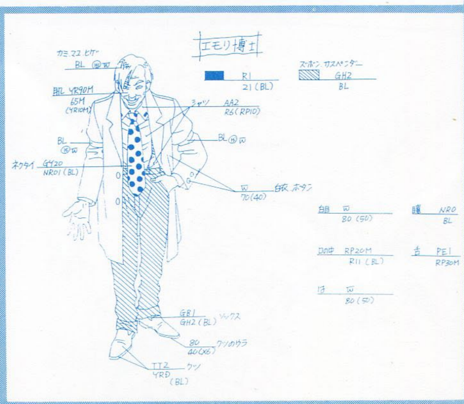




発 行 人●加藤　博
編 集 人●高橋己代子
進行管理●伊藤勝章／中村　健／今田隆幸／野口　晶／佐藤善一
アシスタント●鳥塚享亨／竹内正浩／石田丈継／沼田孝一／阿部　剛
編　　集●カラーフィールド
デザイン●カラーフィールド／住田博幸／トライステロ・デザイン
表紙デザイン●早川　徹／飯塚裕之
制作協力●MARS／(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント／日本電気ホームエレクトロニクス(株)
印　　刷●大日本印刷(株)
発 行 所●(株)新声社　〒101　東京都千代田区神保町1-26
営業03(3293)9321　編集03(3293)9336

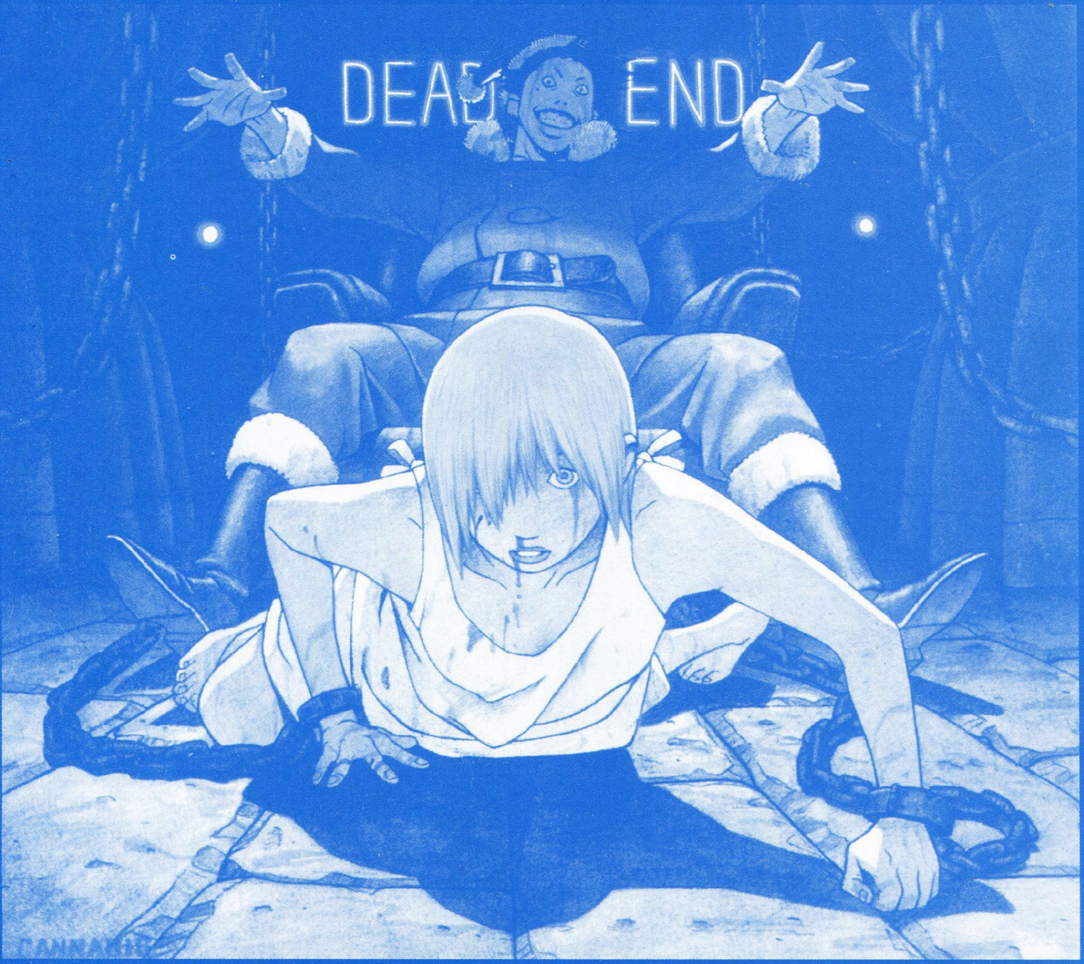






Linda³

平成9年11月8日発行　第4巻第42号通巻100号
●発行人：加藤　博　●編集人：高橋巳代子
●発行：株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL03(3293)9321





9784881993941

1929476015808

ISBN4-88199-394-1　C9476 ¥1580E

Printed in Japan

定価：本体1,580円+税(送料380円)

雑誌63382-1

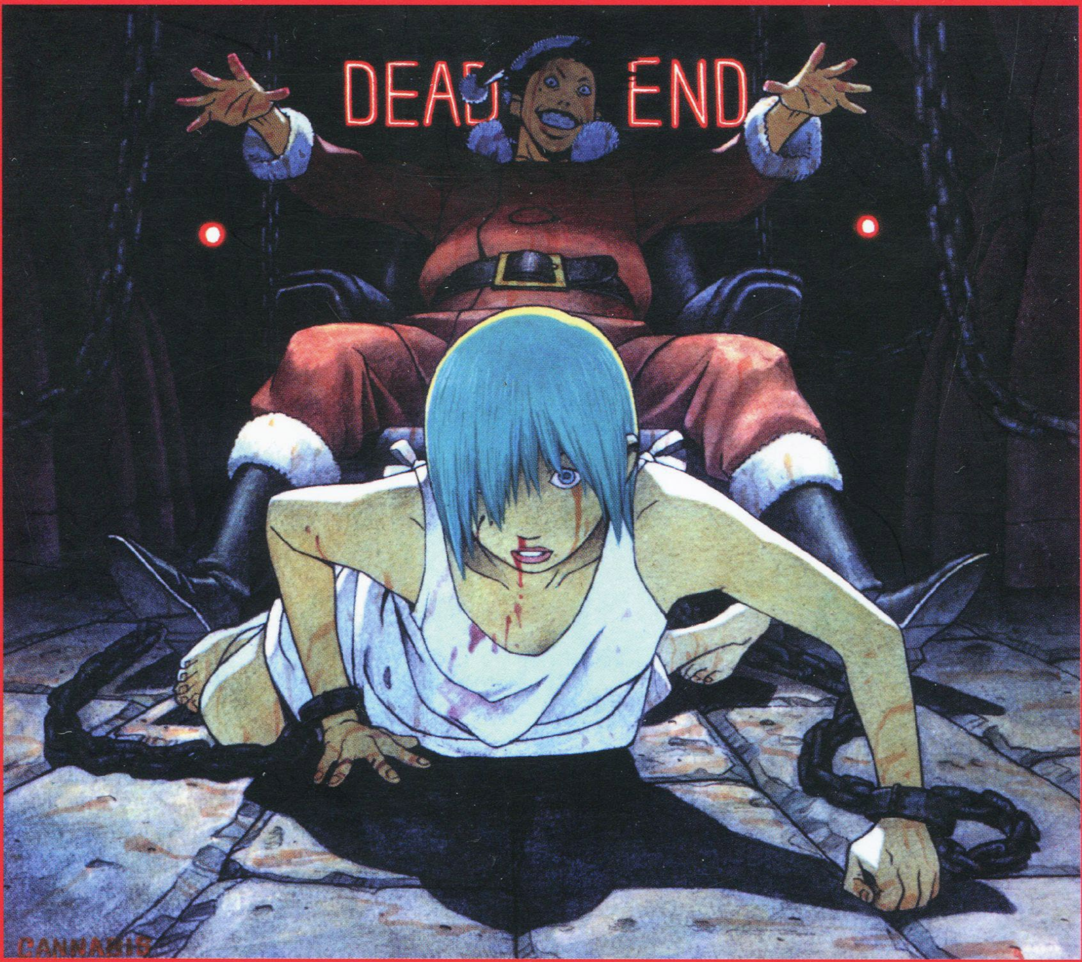
Now on Sale

X-MEN	951円
ストリートファイターZERO	951円
ヴァンパイア ハンター	951円
鉄拳 2	951円
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	951円
THOR～精霊王紀伝～	951円
メールプラーナ	951円
サイバードール	951円
Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX	951円
ストリートファイターZERO 2 (PS版)	951円
ストリートファイターZERO 2 (SS版)	1165円
サイキックフォース(PS版)	951円
SPECTRAL TOWER	1146円
ラングリッサーIII	951円
バトルアスリーテス大運動会	1146円
TOMB RAIDERS	1243円
Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX～翔～	1243円
海腹川背・旬	1243円
ドキドキプリティーリーグ	1534円
ファイターズインパクト	1250円
マリーのアトリエ	1580円
ネオリュード	1250円
ZERO DIVIDE 2	1250円
あすか120%BURNING Fest.	1580円
マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	1250円
トレジャーギア	1280円
初恋ばれんたいん	1580円
ぱにっくちゃん	1580円
Fighting Illusion ～K-1 REVENGE～	1280円
あにまるぶりーだー	380円
ミニ4ボーイII	380円

(価格は全て本体価格です)

Linda³

平成9年11月8日発行　第4巻第42号通巻100号
●発行人：加藤　博　●編集人：高橋己代子
●発行：株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL03(3293)9321





9784881993941
1929476015808
ISBN4-88199-394-1 C9476 ¥1580E

Printed in Japan

定価：本体1,580円＋税(送料380円)

雑誌63382-1